昭和61年2月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

新春特大号
FEBRUARY 1986 2

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine 50 キ・ャ・ン・ペ・ー・ン



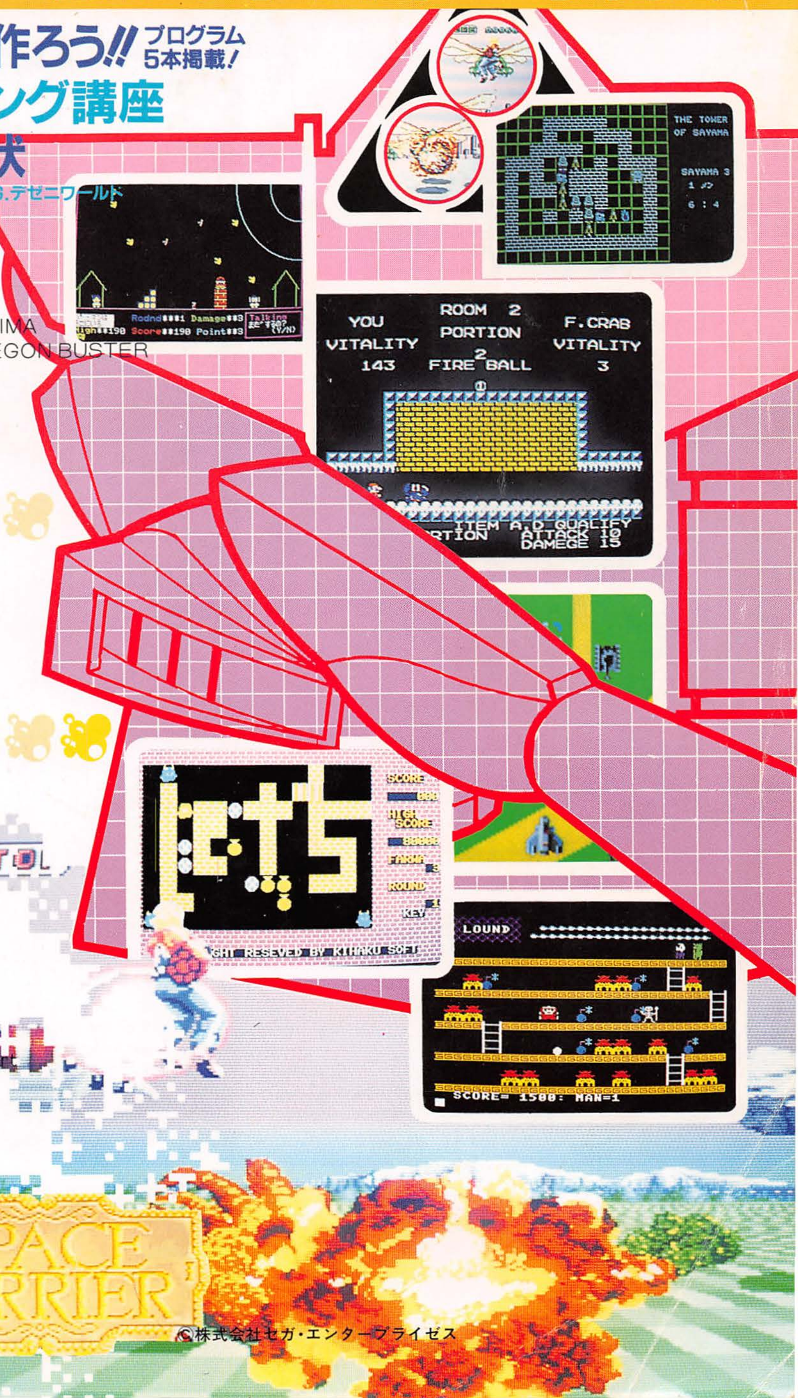
特別定価 ¥380

50機種のパソコン用ソフト64本一挙掲載

注目新連載
ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!! プログラム5本掲載!
キミの疑問にプロが答える **ゲーム・プログラミング講座**
何でも聞いてみよう! **パソコン公開質問状**

速報!!ナムコ"スカイキッド" ●チャレンジA.V.G.デゼニワールド ●ファイナライザー

特別企画 どのパソコンが1等賞? **機能性能くらべ**



SPACE HARRIER

SHARP

圧倒的なスピードと色彩感覚、高精細度グラフィックス

ゲームに実務にすばらしいスピードを実現。
また、640×400ドット（標準で4色、最大16色）、
256色同時表示（320×200ドットモード）のきわだつカラー表現、
別売のカラーパレットボードを使えば4096色のうち
任意の15色を表示できます。

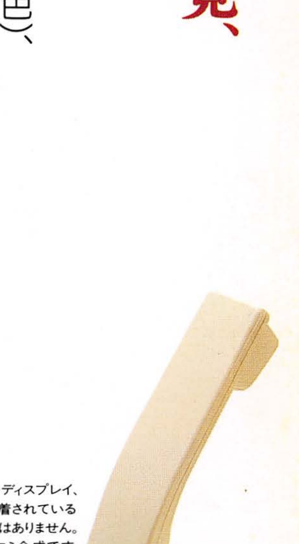
ナレーションを入れたり、楽器音もつくれます。

自分の声や電話からの声を吹き込んだり、音楽も聞けるボイスレコーダを搭載。
※ボイスメールや※留守番電話といったテレコミュニケーションに利用できるほか、
ナレーションを入れた個性あるソフトが自由につくれます。
また、きれいなFM音源（8オクターブ3重和音）も採用しました。

※別売のモデムホン及びボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。

日本語がパワーアップ、JIS第2水準漢字ROMも標準装備。

JIS第1水準に加えて第2水準漢字もサポート。
漢字BASIC（M25/S25）を採用したきわだつ日本語処理機能。
プログラム中の変数や配列名、ラベル名などに漢字が使え、変換もスピーディ。
別売の辞書ROMボードを使えば文節変換もOKです。



写真はModel30です。写真の14型カラーディスプレイ、
モデムホンは別売です。また本体に装着されている
カセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません。
画面はハメコミ合成です。

●コンパクトながら大容量640KBの3.5インチマイクロフロッピー搭載（Model 20/1基・Model 30/2基）●最大256KBの大容量メモリ（標準128KB）●カナの50音配列も可能な多機能キーボード●BASICやテレホンソフト使用時にも電卓機能などの特殊機能を利用できる便利なアルゴ（割り込み）機能●スイッチひとつで切替えできるMZ-2200/2000モード、MZ-80Bモードを装備して多くの資産を継承〈主な別売品〉■14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円■モデムホンMZ-1X19標準価格98,000円■ボイスコミュニケーションインターフェイスMZ-1E26標準価格24,800円■80桁漢字ドットプリンタMZ-1P18標準価格188,000円■マウスMZ-1X10標準価格19,800円■カラーパレットボードMZ-1M10標準価格14,500円■辞書ROMボードMZ-1R28標準価格22,000円■PERSONAL CP/M™※1（WORDMASTER™※2付）MZ-6Z001標準価格16,800円

Super MZ

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

Model 20（MZ-2511・640KB3.5″FD1基付）標準価格168,000円
Model 30（MZ-2521・640KB3.5″FD2基付）標準価格198,000円

※1 CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。 ※2 WORDMASTERはマイクロプロインターナショナルの登録商標です。

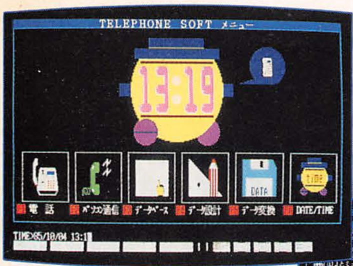
シャープ株式会社　本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎（06）621-1221（大代表）●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで

視線は、いま「スーパーMZ」。

本格データベース機能がうれしい〃テレホンソフト〃標準装備。

話題のBBS(電子掲示板)にアクセスできる**ターミナル機能**や**データ通信機能**に加え、**登録件数最大4,000件**の本格的な**カード型データベース機能**を装備。住所録から顧客の管理まで幅広く使えてとても便利。ハードの凄さに応えたすばらしいソフトです。

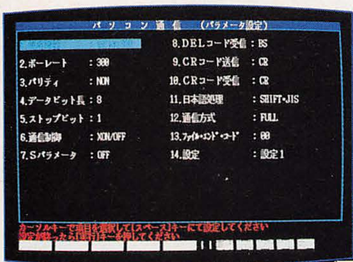
※テレホンソフトの通信機能を活用するためには別売のモデムホンが必要です。



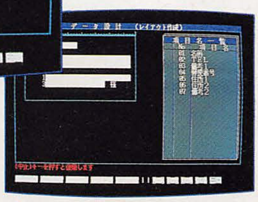
◀「テレホンソフト」のメインメニュー。時刻表示とともに6つの処理内容が表示され、ディファイナブルファンクションキーにより仕事を選択します。



▶データベースで作成した電話帳の表示・検索を指定した画面。TABキーによって検索項目が変更できます。



◀パソコン通信の通信パラメータ設定。設定は全部で13項目。最終設定が自動的にディスクに記録されます。



▲作成したデータをプリンタに印刷するためのレイアウトも作成できます。



MZ-2500
資料請求券
マイコンB・M・2月

SHARP

X1ターボII、新登場。

1 文章もプログラムも、先進の日本語システムでラクラク作成

日本語百科 WORD POWER ワードパワー

単なる漢字変換にとどまらず、表現を考えながら文章づくりができる新しい日本語処理機能です。一般熟語のほかにも関連する語句や表現を豊富に内蔵。たとえば類語、同義語、同音異義語、四文字成句、故事・ことわざ、手紙の慣用表現など、収録語数は約9万語。JIS第2水準漢字も強力にサポートしています(漢字ROM別売)。しかも使いやすさを考慮した多彩な検索方法を採用。正確な読み方や意味がわからなくても、表現したい語句が容易に探し出せます。

●「ヨロコブ」で語句を検索したときの表示内容

悦 歓 喜 空喜 大喜 糠喜 嬉 喜悦 愉悦 満悦 恐悦 歓喜
歓心 嬉々 欣幸 欣然 欣喜 狂喜 驚喜 随喜 法悦 浮かれる
欣喜雀躍 ＊愁然 ※僖 懌 臺 驩 懽 怡 歡 忻 憙 兌 豫

＊印は反対語 ※印以下は第2水準漢字です。

ターボ博士 LEXICON レキシコン

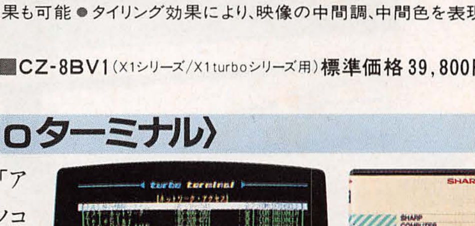
ターボの優れた日本語処理能力をBASICに活かした独自の応用機能です。やさしい日本語見出しの入力でBASICコマンドの用法や書式をすばやく検索でき、即実行できるサンプルプログラムも収録。初めての人やコマンドの読みのわからない年少者にも使え、また使っているうちに自然にBASICが身につきます。さらに上級者に対しても、頭文字によるコマンドやステートメントの検索ができるなど、プログラミング効率を考慮したシステム設計です。

●円を描くコマンドを知りたいときの表示内容

エン→円 CIRCLE CIRCLE@
CIRCLE :円を描きます(座標固定)
CIRCLE@:円を描きます(座標定義)
サンプル INIT:CLS4:WIDTH80,25:CIRCLE(100,100),50,4,1,0,360 参照 エン1

2 テレビ・ビデオの画像を自在に加工〈カラーイメージボード〉

別売のカラーイメージボードを使えば、テレビ、ビデオ、ビデオカメラ、ビデオディスクなどの映像をパソコンへカラー静止画像としてとり込めます。画像は、拡大・縮小・切り抜きなど修正・加工ができ、アートワークのツールとしてはもちろん、ビデオ編集、ワープロ編集にも、また画像ファイルの応用にも使え、ターボIIによるC.G.の世界がさらに面白くなります。

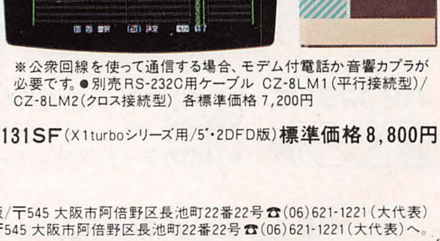


●1画面分の転送は約0.2秒というハイスピード(ターボII使用時) ●表示は200/400ラインに対応 ●スローモーション効果や、スーパーインポーズ機能を利用したテレビインテレビ、4分割・16分割によるマルチストロボアクション効果も可能 ●タイリング効果により、映像の中間調、中間色を表現する独自のSCRAMBLE(スクランブル)回路を内蔵、微妙な肌色も見事に再現

■CZ-8BV1(X1シリーズ/X1turboシリーズ用)標準価格39,800円

3 パソコン通信を手軽に実現〈turboターミナル〉

別売の通信ソフト"turboターミナル"を使えば、「TeleStar」や「アスキーネットワーク」など、話題のネットワークにアクセスしたり、パソコン間のデータ通信(漢字対応)がスピーディに楽しめます。モデム付電話を使用した場合、自動発信/自動受信が可能。さらにX1turbo同士でホストモードを設定し、ファイルの送受信を操作することができ、X1turboユーザーによるBBS(電子掲示板)のネットワークを構築したり、電子メールも楽しめます。〈登録されているネットワーク〉■「TeleStar」■「アスキーネットワーク」■「J&P HOTLINE」■「JAL旅行情報システム」■「日本マイコンクラブ」



※公衆回線を使って通信する場合、モデム付電話か音響カプラが必要です。●別売RS-232C用ケーブル CZ-8LM1(平行接続型)/CZ-8LM2(クロス接続型) 各標準価格7,200円

■CZ-131SF(X1turboシリーズ用/5"・2DFD版)標準価格8,800円

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1turboII ベーマガ 2係



疾走するグラフィックス
X1 F発進。
SHARP
Model 20（ミニフロッピーディスクドライブ 1ドライブ内蔵）
Model 10（高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵）
パソコンテレビ
X1 F
●Model 10 パーソナルコンピュータ＋キーボード CZ-811CE（オフィスグレー）・R（ローズレッド） 標準価格 89,800円
●Model 20 パーソナルコンピュータ＋キーボード CZ-812CE（オフィスグレー）・R（ローズレッド） 標準価格139,800円
●14型カラーディスプレイレイテレビ CZ-811DE（オフィスグレー）・R（ローズレッド） 標準価格 89,800円

SHARP



夢をのせて、Fがきた。
パワーを秘めて、僕にでた。
ショッキングなNEW BASIC(V2.0)を載せてマシンは疾走する。
やたらと速いグラフィックスに、感激。
とってもフレンドリーな日本語処理に、納得。
はたまたスーパーインポーズでイメージと遊ぶか……。
いま始まる、X1アミューズメントワールド。



1 高速グラフィック

高速ペイントルーチンの採用で、ペイント速度は従来の約35倍(X1 BASIC V1.0との比較)のハイスピード。中間色表現も簡単です。さらにLINE文やPAINT文もスピードアップ。コンピュータグラフィックスがいよいよ面白くなります。

2 広がるメモリ空間

10段階のNEWON命令(0～9)でユーザーエリアを拡大。Model 20では最大31Kバイト、Model10では最大33Kバイトと、データの多いプログラミングにも対応。活用分野がより拡がるうれしい仕様です。

3 漢字ユーティリティ

漢字処理もパワーアップされて、日本語がさらに身近になりました。わずらわしかった漢字入力が、カナ漢字変換でとても簡単。Model 20では、一字変換のほか音訓変換もサポートしています。もうプログラムにもどんどん日本語が使えます。

4 フルコンパチブル設計

従来のX1 BASIC(V1.0)も搭載。X1シリーズで蓄積された優れたゲームソフトや学習ソフトの数々、さらに充実してきたワープロやデータベースなどの市販アプリケーションがそのまま使用できます。

●スーパーインポーズ機能：リアルな実写と色鮮やかなC.G.の合成、パーソナルテロッパ(オプション)やビデオマルチプロセッサ(オプション)と組めば本格的なビデオ編集が楽しめます。●5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載(Model 20)：大量のデータを高速処理、パソコンの活躍の場が一気に拡がります。●漢字ROM内蔵(Model 10はオプション)●大容量122KバイトRAM標準実装(メインメモリ64Kバイト)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ●拡張I/Oポート(2ポート)内蔵●タイマーつきカレンダークロック内蔵

主なオプション(価格は標準価格)		
●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(Model 20用)	CZ-52F	34,800円
●熱転写漢字プリンタ	CZ-8PN1	134,800円
●漢字ROM	CZ-8BK2	19,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	44,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	59,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	24,800円

その日から楽しめるソフトパック "The YOKOZUNA"



人気のゲーム、ワープロソフトなど家族そろって使えるソフトを6本セットで新発売、初めての人でもすぐに楽しめます。

●テープ版

CZ-122PF 標準価格 15,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)※
2. キーボード練習(タイピング練習)
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. 野球狂(シュミレーションゲーム)
5. フラッピー(リアルタイムアクションゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

●5インチディスク版

CZ-123PF 標準価格 19,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)※
2. HARUCHAN(ファミリーソフト)※
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. サンダーフォース(リアルタイムアクションゲーム)
5. デゼニランド(アドベンチャーゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

※X1、X1Cs、X1D、X1F Model 10、X1 turboで使用する場合にはX1シリーズ用の漢字ROM(CZ-8BK2又はCZ-8KR)が必要です。

お手持ちのX1シリーズをパワーアップさせるNEW BASIC(V2.0)発売中！

X1シリーズのすべてのマシンが、このNEW BASIC(V2.0)によって生まれ変わり、素晴らしいグラフィックスの世界や手軽な漢字入力が体験できます。

■カセット版	CZ-112SF	標準価格	7,800円
■2D・3"FD版	CZ-113SF	標準価格	8,800円
■2D・5"FD版	CZ-124SF	標準価格	8,800円

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1F ベーマガ 2係

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

不動のベストセラー、機

不動のベストセラー機として愛され、親しまれ続けてきた、8ビットパソコンPC-8800シリーズが、高まる期待の中でニューラインナップを完成しました。新しいPC-8800シリーズは、多彩なパーソナルユースに対応して使いこなせる3タイプ。新登場のPC-8801mkⅡMRは、1MバイトFDD搭載など、8ビットの頂点を極めたハイポテンシャ



(写真はPC-8801mkⅡFR model 30)



抜群のコストパフォーマンスの魅力派。幅広く使いこなせる3タイプ。

抜群のコストパフォーマンスを実現したPC-8801mkⅡFRは、初心者から本格派まで、使う人を選ばない3タイプ。パソコン入門に最適のmodel 10、5インチFDD1台内蔵で機能を拡大したmodel 20、5インチFDD2台内蔵で使いこなすのが楽しみなmodel 30と、目的に応じて多彩に実力を発揮します。N88-日本語BASIC(model 20、30に添付)とJIS第1水準漢字ROMを標準実装。3次元グラフィックスやアニメもできる高度なグラフィック機能、8オクターブ6重和音の自動演奏可能なシンセサイザIC内蔵など、ベストセラー機の実力と資産を継承し、パーソナル領域の世界を広げる魅力派です。



NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ
PC-8801mkⅡFR

本体標準価格……model 30 178,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20 148,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10 99,800円
(FDDオプション)

一新、充実のラインナップ。パーソナルユースの幅を拡げる
新PC-8800シリーズ FR/MR/TR

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

能を高めて、新発売!!

ル機。同時新発売のPC-8801mkIIFRはベストセラーの機能を受け継ぐ、抜群のハイコストパフォーマンス機です。さらにパソコン通信の世界を拡げるPC-8801mkIITRを加えて、ラインナップは一層強化。しかも、豊富にそろったPC-8800シリーズのソフトウェアや周辺機器などの資産を継承。まさに新時代8ビットパソコンの誕生です。



記念すべき、高性能であります。





1MバイトFDD搭載の実力派。これが8ビット最新鋭機。

8ビットの頂点に立つPC-8801mkIIMRは、本体に大容量の1Mバイトタイプ5インチFDDを2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能)。メインメモリも192Kバイトと群を抜く記憶容量を実現しています。また、文節変換が可能なN_{88}-日本語BASICを標準実装、JIS第2水準をカバーする漢字ROM内蔵と、日本語機能を大きく強化。さらに、512色中8色を選択できるグラフィック機能やHiFi6重和音が可能な高次元のサウンド機能なども装備。大容量ファイルを必要とするデータベースや、高度なソフトまで広範囲にこなせるパーソナルユースの実力派です。

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ
PC-8801mkII MR

本体標準価格……238,000円
(1Mバイト5インチFDD2台内蔵)

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)…☎(03)452-8000
●電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

色、色、鮮やかに勢ぞろい。

多様なラインアップと豊富なソフトウェアで国内実績No.1のNECパソコン。
だからディスプレイも、512色の鮮やかなカラーバリエーションを誇るハイグレードタイプから、
小さなエコノミータイプまで、いろ、いろ、です。



PC-8801mkIISRに接続すれば、
512色から自由に8色を表示可能。

❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD851 標準価格 158,000円

- ●640×400ドットの高解像度表示が可能
- ●2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- ●RGBアナログ入力、デジタル入力どちらにも対応可能な15P、8Pの2つのコネクタ(アナログRGB用とデジタルRGB用の2つの接続ケーブル付)
- ●ツヤ消し処理の見やすいブラウン管
- ●専用回転台付



アナログRGB入力専用タイプだから、
ハイパフォーマンス&エコノミー。

❷14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD852 標準価格 99,800円

- ●640×400ドットの高解像度表示が可能
- ●2,000文字対応(最大4,050文字表示可能)
- ●PC-8801mkIISRからのRGBアナログ信号入力で512色中任意の8色を表示可能(アナログRGB用接続ケーブル付)
- ●ブラウン管前面に着脱式フィルタを採用

NEC PERSONAL COMPUTER

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

コンピュータ アンド コミュニケーション

パワフルラインアップ。NECのディスプレイ。



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



❹14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円



❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格……99,800円



❻14型カラーディスプレイPC-KD552K
標準価格……84,800円



❼14型カラーディスプレイPC-KD351
標準価格……99,800円



❽12型カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……89,800円



❾14型カラーディスプレイPC-KD251K
標準価格……59,800円



❿14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格……67,800円



⓫14型カラーディスプレイPC-60M43
標準価格……65,800円



⓬12型カラーディスプレイPC-KD201
標準価格……59,800円



⓭12型カラーディスプレイPC-6042K
標準価格……56,800円



⓮14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⓯14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⓰12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⓱12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格……29,800円



⓲12型アンバーイエローディスプレイPC-8047
標準価格……46,800円



⓳9型グリーンディスプレイPC-8046
標準価格……35,800円



⓴15型ディスプレイテレビPC-TV151
標準価格……94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

〈カラーディスプレイ解像度分類〉
- 高解像度タイプ
- 中解像度タイプ
- テレビグレードタイプ
- コンポジットタイプ

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機能									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801U,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6001	PC-6001mkII	
①PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナグロ デジタル RGB	0.31		○	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○						☆
③PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○									☆
④PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑤PC-KD551K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
⑥PC-KD552K	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑ ■						☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	◑	◑	◑	◑	
⑧PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	◑	◑	◑	◑	
⑨PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1	○	○	◑	◑	◑	◑	
⑩PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑪PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑫PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑬PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	
⑭PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○									☆
⑮PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑯PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑰PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑲PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字を表示した時、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。
(注6)※印は接続にはRFアダプタ(PC-6044SR)が必要です。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……………☎(03)452-8000※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション



夢RUN&RUN

僕んち発、夢の国行き。

ミスターPCがあれば、SLの旅だって夢じゃない。

独自の機能を生かして、他にはマネのできないプログラムがいろいろ楽しめるテレビパソコン・ミスターPC。部屋にいながらSLに乗って旅に出ることだってできるんだ。FM音源だから効果音は満点。汽笛を鳴らしながら旅をしたり、鉄道員になってポイント切り替えのシミュレーションを楽しんだり。本格機能満載のミスターPCだから、どんな夢も実現しちゃう。テレビにもなるしワープロにもなって、ソフトもたっぷりのミスターPC。もう僕たちは、この夢マシンから目が離せない。●離れていてもコントロール自在のワイヤレスキーボード。●テレビとパソコンの画面を重ねて楽しめるスーパーインポーズ機能。●本格派日本語ワープロソフト付。●美しい15色カラーグラフィックス。●リアルな音創りができるFM音源シンセ内蔵。●しゃべる。歌う。音声合成機能。●3.5インチディスク1ドライブ内蔵。



夢RUN&RUNオリジナルプログラムリストプレゼント

ユニークなオリジナルプログラム「SL夢の国行き」編のリストをプレゼントします。SLのダイナミックな効果音やポイント切り替えのシミュレーションを楽しむプログラム。このリストをご希望の方は下記要項の通りご応募ください。抽選で1,000名様にプレゼントします。**〈応募要項〉**官製はがきに(1)住所(2)氏名(3)年齢(4)職業(5)電話番号(6)Mr.PCを使ってチャレンジしたい君の夢 (7)君が望むパソコンの新しい機能 をご記入のうえ下記宛先まで。**〈宛先〉**〒108東京都港区芝5丁目37番8号(住友三田ビル)日本電気ホームエレクトロニクス㈱ 宣伝部 夢RUN&RUN「SL夢の国行き」編 M.B係 **〈締切〉**'86年1月18日㈯当日消印有効。◎発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

テレビパソコン
Mr. PC

PC-6601SR パーソナルコンピュータ **PC-TV151** ディスプレイ
標準価格……155,000円 標準価格……94,800円
●ボディカラー:ブラックメタリック/ワインレッド





僕らの最上級
NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ
PC-6001mkIISR 本体標準価格 89,800円

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

日本電気グループ
NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10
(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえ、おかけください。



システムでひろがるね。



岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さあ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600
- ●パソピア16
- ●パソピア7
- ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン 札幌 (011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

brother

発表します。

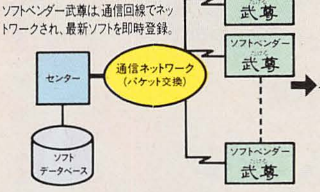
ブラザーからパソコンソフトの自販機
「武尊（たける）」新登場。

ドリンクにタバコにマガジン…、身近なところで気軽に買えるというあの自動販売機の発想を、ブラザーはパソコンソフト流通に生かしました—。ソフトベンダー武尊の誕生！ センターとオンラインして、人気・最新ソフトをセンターに登録。通信ネットワーク（VAN）利用により、登録されたそのソフトを生フロッピーやカートリッジに即セーブできるという、うれしい流通システムが実現したのです。パソコンライフをより楽しく、より面白く。武尊は、われらパソコンフリークのためにデカイことをやってくれそうです。

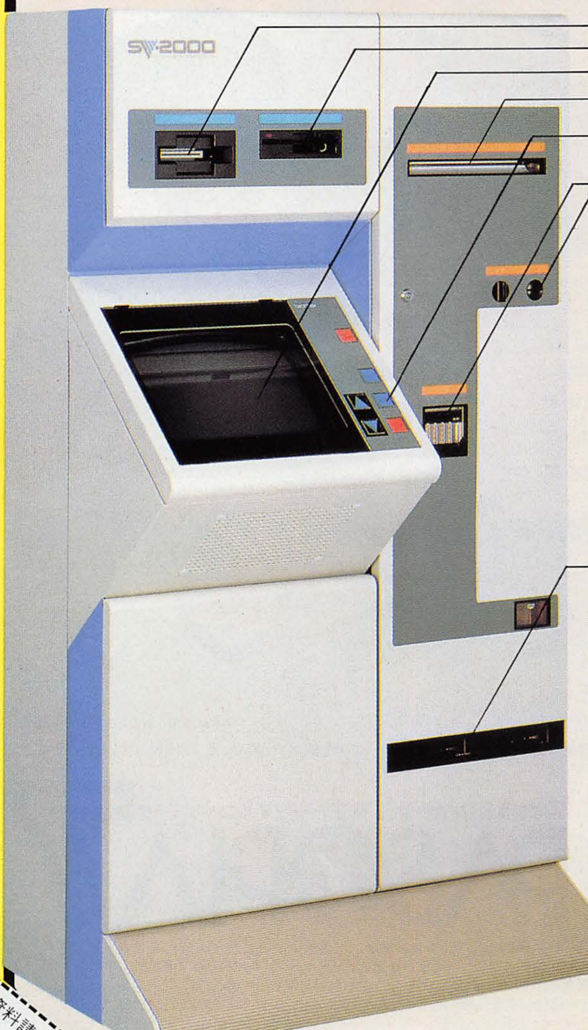
武尊（たける）はスゴイ。
武尊（たける）はエライ。
うれしいこと山もりです。

●セーブ方式だから、人気ソフトも品切れなしです。●センターとオンラインしているので、できたてホヤホヤのソフトも即セーブできます。●内蔵ソフト約200種。探していたソフトがきっと見つかるワイドなセレクションです。●ディスプレイでソフトの内容がちゃんと確認できるため、当たりはずれがありません。●流通コストが少なくてすむので、そのぶんだけおトク。人気・最新ソフトが断然安く手に入ります。

●システム概要図
ソフトベンダー武尊は、通信回線でネットワークされ、最新ソフトを即時登録。



★VAN（インテックACE TELENET）





ソフトベンダー
ソフト自動販売システム SV-2000



君に選ばれたくて。

入門機からマニア向けまで、君のニーズに合わせ自在に選べる東芝のMSX、MSX2ワイドバリエーション。

「3.5インチフロッピーディスク搭載。最初からベストを求める」という本格派マニアなら。



HX-34 MSX2 ¥148,000 FOR BETTER LIFE
VRAM128Kバイト・RAM64Kバイト

●3.5インチ両面ドライブフロッピーディスク搭載。●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵。+プリンタで、即、本格ワープロ。●512×212ドットの高解像度、256色同時表示。

「とにかくMSX2の機能が重要。フロッピーは後から買い足す」という計画派マニアなら。



HX-33 MSX2 ¥99,800 FOR BETTER LIFE
VRAM128Kバイト・RAM64Kバイト

●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵。+プリンタで、即、本格ワープロ。●512×212ドットの高解像度、256色同時表示。

「MSXで十分。ワープロ、ゲーム、学習を64Kバイトで愉しもう」という堅実派マニアなら。



HX-32 MSX RAM 64Kバイト ¥79,800 FOR BETTER LIFE

●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵。●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載。

「まずはMSXに慣れたい。ゲーム中心に愉しみたい」という未来のマニアなら。



HX-30 MSX RAM 16Kバイト ¥43,800

●ゲーム・学習がいろいろ愉しめる16Kバイト。●二人でゲームが愉しめる2個のジョイスティック端子付。

HX-20シリーズ HX-22 MSX 64Kバイト ¥89,800 HX-21 MSX 64Kバイト ¥79,800 HX-20 MSX 64Kバイト ¥69,800

東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

MSX
MSX2
MSXはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)8111

資料請求券 パソピアIQ マイコンBASIC 2月号

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

信頼と創造の富士通

総、天、然、ショック。



(同時発色)

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。
CRTが、色のステージになる。だから、ここまで精緻な表現力。
テレビと見違えるほどのリアルな色が、
パソコンの常識を鮮やかにぬり変えた。
テレビやVTRの画像を素材に、
自由なビジュアル・クリエイティブを楽しみたい人へ。
本格派のサウンド機能も装備して。
"AVC"=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。
富士通から、デビュー。



256色表示の場合

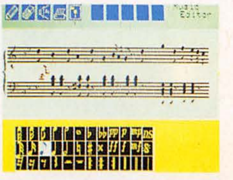


4096色表示の場合

A パソコンが、Audioになった。

This isサウンド・クリエーション。
FM音源標準実装。

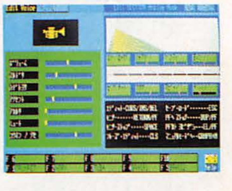
FM音源は、音の3要素(音程・音色・音量)のうち、従来のPSGではむずかしかった音色の制御をも可能にした、本格的シンセサイザ仕様。金管、木管、弦、打、鍵盤楽器などの楽器音に、さまざまなサウンド・イフェクトを加えて、77種類にものぼる音色データを内蔵しています。



ミュージックエディタ

ミュージック・シーンは、
MIDIなしには語れない。

シンセサイザのコンピュータ・コントロールは、もはや常識です。FM77AVは、オプションのMIDIアダプタにより、MIDI楽器に接続。プログラムを組んで、自動演奏させることができます。



サウンドエディタ

V パソコンが、Visualツールになった。

とてもパソコンとは思えない、
驚異の天然色グラフィックス。

FM77AVは、光の3原色〔Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)〕を、それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより、4096色を同一画面上に一挙に表示することに成功。これまでのどんなパソコンでも望めなかった、リアルで自然な発色をみごとに実現しました。映像出力には、美しくクリアな画像をサポートするアナログ21ピンRGBインタフェースを採用しています。



富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211 お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ ─ 富士通プラザ ●丸の内 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-2

富士通

スーパーインポーズで オリジナルの映像をプロデュース。

コマンドひとつで、テレビやVTRの画像とパソコンの文字やグラフィックスがドッキング。自分だけの映像がつくれます。



自然観察記録などに利用

欲しい画像をピックアップ。 ビデオディジタイズ機能。(オプション)

テレビまたはVTRの画像を、320×200ドット、4096色にディジタル変換。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこむことができます。画像データを3.5インチマイクロフロッピィに保存しておけば、画質がおちる心配もありません。

※上記の機能は、専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。

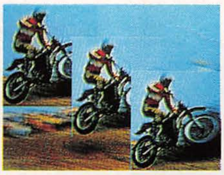


画像の好きな部分を拡大・縮小して表示

C パソコンは、FM77AVになる。

AV機能を大幅に パワーアップしたF-BASIC V3.3。

FM77AVのもつすぐれたハード機能を全面的に支えているのが、このF-BASIC V3.3。グラフィックスは、320×200ドット4096色1画面のほか、640×200ドット8色2画面の2つのモードをサポート。



スーパーインポーズやビデオディジタイズといった高度な機能もコントロールします。

また、サウンド機能としても、本体内蔵のFM音源はもとより、MIDIインタフェースもサポートする、先進のAV BASICです。

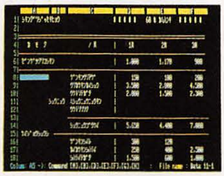
専用LSI搭載で、 ハイスピード・グラフィックスを実現。

16ビットマシンの名作FM16βで注目をあびた直線補間・論理演算LSIを装備し、直線描画速度の飛躍的な向上をはかりました。グラフィックV RAMも、96KB確保しています。



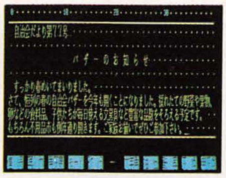
メインメモリは128KB。 最大192KBまで 拡張可能。

F-BASIC V3.3使用時のフリーエリアは、約56KBです。



JIS第1水準漢字 ROM標準実装。

ワープロや、データファイルの管理にもしっかり対応します。



コンテンポラリーなワイヤレスキーボード。 スリムなコンポスタイルのデザイン。

赤外線ワイヤレスキーボードが、レイアウトの自由度をぐんと大きくひろげました。

時代の主流、3.5インチフロッピィ採用。

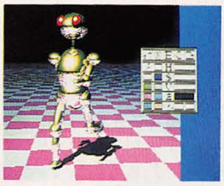
タフで、320KB/ドライブの小型高密度です。

FM-7、FM-77の潤沢なソフト資産を継承。

F-BASIC V3.0 ROMを内蔵しているので、FM-7、FM-77の豊富なアプリケーションのほとんどを、充分に活用することができます。

AV、満喫。オプションソフト&ハード。

FM音源を利用するシンセサイザソフトとして、音色にバリエーションを加えるサウンドエディタと、ポピュラーなフレーズが簡単に演奏できてしまうミュージックエディタ。いわば4096色の絵具箱、



グラフィックエディタ。そして、ジョイスティック(インタフェース2ポート内蔵)、RS232C1/F、マウス、音声合成カードなどを用意しました。



¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉
- 2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ21ピンRGB入力端子付きで鮮明なカラー画像
- FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

新・発・売

天然色パソコン

FM77AV

AUDIO & VISUAL

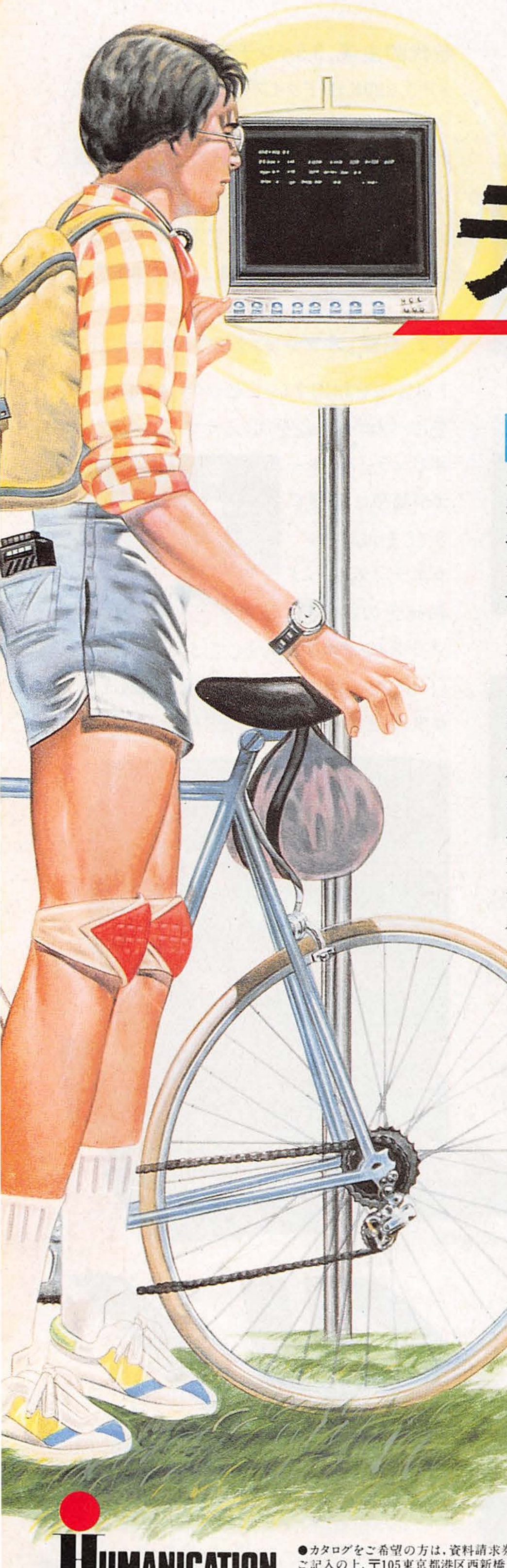
ワー パソ テル! 富士通 日本全国ハイテク祭

'85年11月16日〜'86年1月31日の間、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽せんで3,000名様に、「クリエーターズ・ボックス」が当ります。

東京中央ビル1F)☎03(215)0321 マイコンスカイラブ ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI



ディスプレイが

いま,パソコン通信がおもしろい

パソコン通信ホビーといわれる**BBS(電子掲示板)**や**電子メール**などのサービスを提供するデータベースの活動が日本でも本格化しました。パソコンホビィストばかりではなく,多くの人々がこの一つの社会ともいえるコミュニケーションの輪に参加を始めています。

BBSとは,会員がパソコンをホストコンピュータに電話回線を使って接続し情報を送信したり受信したりするものです。会員が送信した情報は全会員がパソコンを使って見ることができます。「私は……を趣味としています。仲間になりませんか。Eメール(電子メール)ください」,「……市のジャズ喫茶を教えてください」,「……市のパソコンショップはどこが良いでしょうか」,「プログラミングで……に悩んでいます。解決法を教えてください」,「新しく……のサービスを始めました。興味のある方はお立ち寄りください」などなど,情報収集や情報提供の場として,会員はこのBBSをいろいろな形で利用しているようです。

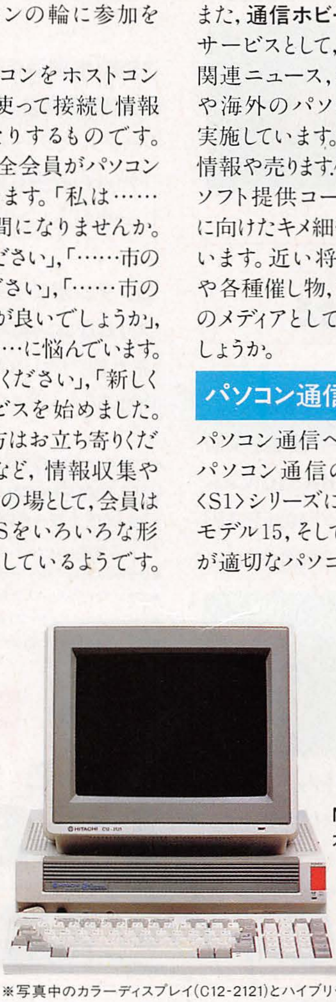
一方,電子メールとはBBSから発展した形で,特定の会員あてにメッセージを送信できるもので,BBSへ情報を求めてきた会員へ回答する場合などに使われています。もう,手紙はディスプレイやプリンタで出力して,すばやく読むことができる時代になってきたようです。

また,**通信ホビーデータベース**では,情報サービスとして,一般ニュースやパソコン関連ニュース,そして,映画,演劇の紹介や海外のパソコン界の話題提供などを実施しています。さらに,パソコンテクニカル情報や売ります/買いますコーナー,パソコンソフト提供コーナーなど,パソコンファンに向けたキメ細やかな情報提供も行なっています。近い将来には,電子ショッピングや各種催し物,交通機関の発券予約などのメディアとしても発展するのではないでしょうか。

パソコン通信へのターゲットマシン

パソコン通信へ鮮やかに対応するマシン。パソコン通信のために生れたパソコン。〈S1〉シリーズに新たにラインアップされたモデル15,そしてモデル45は,こんな表現が適切なパソコンです。たとえ,パソコンの

日立パーソナルコンピュータ S1



MB-S1/15
本体標準価格 148,000円



HUMANICATION

●カタログをご希望の方は,資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上,〒105東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

※写真中のカラーディスプレイ(C12-2121)とハイブリッドホン(HP-12)は別売です。

ポストになった。



初心者でも気軽に通信ホビーを楽しんだりデータベースの情報を利用できるように数々のアイデアをもり込んでの新登場です。「パソコン通信からパソコンとのつき合いを始めませんか」これが日立の設計者からのメッセージです。それほど気軽に通信ホビーデータベースや商用データベースへのアクセスができてしまうマシンなのです。

EEPROM搭載 プリセットメニュー, オートログオン実現

電源ONで表示されるメニュー画面にご注目ください。TeleStarなど国内で開設されている代表的な通信ホビー向けデータベースや, THE SOURCEなど海外をも含めた商用データベースを10種類ピックアップしたデータベースメニューがまず立ちあがります。このメニューにある各データベースへの通信諸条件はすでに設定済。ユーザーは固有のIDコードやパスワードを追加設定するだけでオートログオンや※オートスタートが実現します。この機能は, 〈S1〉が通信ソフトを書き込んだROMのほかにEEPROMを搭載し実現しています。電気的に書き込み記憶させることができるEEPROMにデータベースへの個別のアクセス手続きデータを書き込んであるわけです。EEPROMの性格上, 書き込まれたデータは容易に変更することができ, 電源を切ってもデータは保管されます。したがって, 将来, データベースが通信条件の変更を行なってもすぐに対応することができるわけです。



通信が楽しくなる充実の機能

- 10種類のデータベースへの通信諸条件が設定済のプリセットメニュー方式
- 同時に3メニューまでユーザーが登録できるフリーセットメニュー
- ※オートスタート, ※オートダイアル, オートログオン機能
- 40字×25行と40字×20行の選択ができる漢字表示
- プリンタエコーバック。ファイル送・受信。ステップ送信。ファイル編集。オフライン出力
- 漢字ROM標準搭載
- パソコン機能サポート

※オートスタート, オートダイアルは別売のハイブリッドホンまたは近日発売のモデムカードが必要です。

オートログオン機能の
通信パソコン





MB-S1/45
本体標準価格 298,000円

生活と技術をむすぶ
日立家電

日立家電販売株式会社 TEL(03)502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)

資料請求券 S1-B1

National

※画面は近日発売予定のユニペイントで作成したものです。



（別売カラーテレビ TH15-M5G 標準価格99.800円）

（別売マックロードムービーM3 NV-M3 標準価格 298,000円）



映像をアートする人のビジュアル・パソコン

ディジタイズ機能とスーパーインポーズ機能を内蔵。VRAM128kB実装。映像アートの必需品です。

ディジタイズ機能内蔵。ビデオやテレビの画像を、アートの素材にする。

映像アーティストのために、ディジタイズ機能を内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込むことができます。取り込んだ画像を素材に、テレビはカンバス気分。コンピュータグラフィックスの、新しい世界が広がる。

スーパーインポーズ機能内蔵。画像を合成すれば簡単にアートできる。



映像アーティストの次のステップのために、スーパーインポーズ機能を内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像にもパソコン画像を合成できます。自分で描いたグラフィックと自分が撮った映像が、まったく新しいイメージでひとつになる。

VRAM128kB実装。ビデオグラフィックソフト付属ですぐにアートできる。

VRAMには、強力128kBを実装。ディジタイズもスーパーインポーズも存分に楽しむことができます。付属のビデオグラフィックソフトで、ペイント、映像編集、テロップなども、アイコンを見ながら自由自在。ディジタイズした画像をモザイク、ワイプ、リバースすれば、オリジナル映像アートができあがる。

ボールマウス付きキーボード採用等、使う人にうれしい機能いっぱい。



●ボールマウス付きキーボード採用。付属ソフトのあらゆる操作は、ボールマウスを動かすだけ。●RGB(21ピン)・ビデオ・RF出力を内蔵。ご家庭のテレビで楽しめます。●ヘッドホン端子付き。●キーボードはスイッチ操作で、50音配列からJIS配列に切り換え可能。●JIS第一水準漢字ROM内蔵。●2つの標準スロットの他に、3つの専用スロットでオプションボードを本体内に実装可能。●512×212ドットモードで512色中16色、256×212ドットモードで256色同時表示。●入力切り換え、音量調整などテレビコントロール可能(TH15-M5G使用)。

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

FS-5500F2 標準価格 **228,000円** (3.5インチフロッピーディスクドライブ2基)1月発売予定

FS-5500F1 標準価格 **188,000円** (3.5インチフロッピーディスクドライブ1基)

▶写真は、FS-5500F2とカラーテレビ(TH15-M5G 標準価格99,800円)とマックロードムービーM3(NV-M3 標準価格298,000円)の組み合わせです。▶付属品：RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱い説明書、リファレンスマニュアル(MSX2用)、DISK BASIC/DOS説明書、付属ソフト説明書 ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

(新発売)

ナショナル 松下電器

MSX2

※商品の仕様は変更することがありますので、ご了承ください。



FS-5500F2(本体)

誕生。

(キーボード)

▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報器部 MBM係まで。 MSX2 はマイクロソフト社の商標です。

100 MSX ひろがるMSXなかま100万台。



ステージが、呼んでいる。

これからのMSXの3条件を備えた、マルチ機能増殖機。

これは、マルチ人間へのパスポートだ。これからのMSXの必要条件、①3スロット装備。(標準スロット×2＋サイドスロット)、②RGB出力装備※、③RAM64KB実装、をすべて満たし、発展性を一段と高めたYIS503II。しかもヤマハの超LSI技術でハイコストパフォーマンスを実現し、新登場。MSX仕様のソフトがすべて使えるのはもちろん、独自のサイドスロットに各種ユニットを装着して、個性的専用マシンに変身。例えば、FMサウンドシンセサイザユニットで、デジタルシンセに。FM音源8音ポリフォニックの本格派です。

最先端のデジタルシンセだ。

music system 503MII

このセットアップは、並みの楽器を超えたコンピュータシンセサイザだ。まず、FMサウンドシンセサイザユニットを、YIS503IIのサイドスロットに装着。さらにミュージックキーボードを接続すれば、46の楽器音、効果音から同時に2音色、6つのリズムパターンから1つを選んで本格的デジタルシンセが誕生。さらにYRM-15を使った楽譜入力による自動演奏や作曲もOK。オプションで●プレイカードの自動演奏●BASICプログラムでの演奏●音声合成も楽しめます。★SFG-01のFM音源は、32基の発振器内蔵。4基ずつ組合せて同時8音出力の本格派。大型スピーカーで真価発揮。

●ミュージックシステム503MII組合せ合計価格¥117,200

YIS503II(本体)¥59,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-20 ¥29,800、FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800



●DISKサポート版FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800も新登場。

カンタン操作で、楽しいワープロ。

word processing system 503WII

MSXが、本格的日本語ワープロに。JIS第一水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能。用紙サイズ自在のプリンタで名刺やハガキに直接印刷。オプションで住所録作りも。

●漢字ワープロシステム503WII組合せ合計価格¥194,400

YIS503II(本体)¥59,800、漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000



●DISKサポート版日本語ワープロユニットSKW-05 ¥49,800(新発売)。

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

※RGB出力の使用には、別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500が必要です。

●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ヤマハNEW MSX、デビュー。

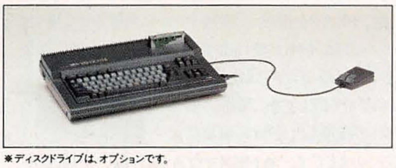
TV画面は、僕らのキャンバス。

graphic system 503GII

素晴らしいコンピュータ・グラフィックスの世界を、マウスを使って簡単に楽しめます。豊富な機能を活用して高度なテクニックも思いのまま。ブロックパターンやブロック文字等も内蔵して、自由に使えます。作成画面は、ディスクにも記録可能。ディスク上の画面データは、DISK-BASICで活用可能。

●グラフィックシステム503GII 組合せ合計価格 ¥80,400

YIS503II(本体)¥59,800、MSXマウスMU-01¥12,800、グラフィックアーティストGAR-01¥7,800



※ディスクドライブは、オプションです。



●マウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

ホームパーソナルコンピュータ YIS503II (ワイズ)

MSX

RAM 64KB

RGB / VIDEO / RF

NEW 本体価格 ¥59,800

●新世代マシンMSX2も新登場 YIS604/128 (RAM128KB + VRAM128KB) ¥99,800

MSX Ver 1の可能性を追求したマークIIモデル。

①2つのカートリッジスロットにヤマハ独自のサイドスロットを搭載。計3スロットの優れた拡張性。②RGB出力+ビデオ、RF出力装備。③RAM64Kバイトの大容量。●256×192ドット16色32枚のスプライト機能。●8オクターブ3重和音。●アングルアジャスタも装備して、使いやすいステップスカルプチャータイプのキーボード。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

YAMAHA

最先端サウンドスポット、出現。

ソフトで。周辺機器で。また、ヤマハがMSXワールドを拡げる。



SFG-05 FMサウンドシンセサイザユニットII(ディスクサポート版)■■……………………¥29,800

MSXを本格的なデジタルシンセサイザに。SFG-05は、4オペレータ8アルゴリズムのFM音源を8チャンネル搭載。他とは一線を画する本格派です。サイドスロットに装着し、ミュージックキーボードを接続すれば、MSXが8音ポリフォニックのデジタルシンセに変身。ナチュラルな46種類のプリセット音色と、カラフルなモニター画面で、自由にプレイできます。リズム・ベース・コードによる自動伴奏や、演奏の記憶／再生など機能は豊富。演奏データはディスクにも保存が可能。さらに、YRMシリーズのソフトを追加して、FM音源をさまざまに使いこなせます。また、MIDI端子による他とのネットワーク等可能性は広がります。

MUSIC PERFORMANCE

創る。重ねる。君だけの音。



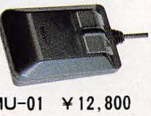
■YRM-15又は55で利用できる演奏データによる曲集が、現在6種類(財)ヤマハ音楽振興会より発売中。(各¥2,400)

YRM-55 FMミュージックコンポーザII(ディスクサポート版) NEW



■■…………¥9,800

さあ、本格的にオリジナル曲を作曲してみませんか。心得のある人ならもちろん、キーボードに触わったことのない人でも、8音ポリフォニックをフルに活用して曲づくりを楽しめます。SFG-01または05をサイドスロットに、YRM-55を標準スロットにセット。画面の五線譜に音符や音楽記号を入力していけば、完成した楽譜のとおりに自動演奏します。8つのパートに各々異なる音色をセットして、さらにステレオに定位させることも可能。SFG-05と組合わせた場合、データの保存にディスクも活用でき、大量のデータを確実に、スピーディに処理することもできます。マウスによる入力もOK。さらに、SFG-05とYRM-55をYIS604/128とシステムアップすれば、メモリマッパ付128KBのメインRAMをフルに活用可能。ディスクを接続し、機能をフルに発揮させた場合、マッパのない64KB機に比べ、約6倍のデータ容量となります。2つのバンクに別々の曲を入れておくこともでき、楽譜プリントアウトの機能も改良され、編集作業も思いのままです。



●MSXマウス MU-01 ¥12,800

※各ソフト名の横の色別は■…MSX2で使用可能 ■■…MSX、MSX2で使用可能を意味します。MSXマークはマイクロソフト社の商標です。



FD-05 マイクロフロッピーディスクドライブ ……………………￥64,800

MSX規格の3.5インチディスクドライブ。RAM32Kバイト以上のMSXに接続し、高速で大量のデータのやりとりが可能。アンフォーマット時1Mバイト、フォーマット時720Kバイトの大容量。

●別売フロッピーディスクインターフェイスケーブルFD-051￥25,000

ワープロも、グラフィックも。強力ソフト続々登場。

WORD PROCESSING

本格派日本語ワープロ、出現。

NEW



YRK-50 文節変換カートリッジ(SKW-05と併用)■■………￥25,800

SKW-05と併用して、文節変換を実現。辞書は熟語56,355語がROM化されており、またわずらわしい語尾変化を柔軟に解析する能力を持ち、高い変換効率を発揮。マッパ付のYIS604/128では、外部熟語の登録も可能。



SKW-05 DISK日本語ワープロユニット(ディスクサポート版)■■…………￥49,800

外部記憶にディスクも使えるワープロユニット。JIS第1水準の漢字を含む3,979字種を持ち、また、任意の文字や記号を作って30個まで登録可能です。YIS604/128では、1度に47,790文字まで入力/編集/管理でき、1行横30文字の表示も選択できます。

●熱転写プリンタ　PN-01……………￥89,800

GRAPHICS

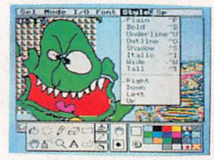
NEW

テクノアーティスト、誕生。



YRG-01 ザ・ペインタ■￥15,800

YRG-01 M ザ・ペインタ　(マウス付属)■………………￥25,800



YIS604/128の能力をフルに活かせるグラフィックエディタ登場。VRAM128KB、メインRAM128KBを駆使する超弩級ソフトです。仮想キャンバスは横432×縦576ドット、A4版にプリントするのに適したサイズ。512色から最大16色を選んで1ドット単位で配色できます。全ての機能は画面内のプルダウンメニューとカードにまとめられ、マウスでセレクトOK。しかも何度でも「やり直し」可能。描画ツールフル装備、多彩な文字表現。画像のカット、コピー、移動も自由自在です。

●グラフィックアーティスト
GAR-01(ディスクサポート版)…………￥7,800

●グラフィックカードセット ZGA-01……￥19,800

CAPTAIN

NEW

MSX2キャプテンターミナル

たとえば、映画情報。コンサートガイド。天気予報。いろいろな情報が、君の部屋に集まってくる。ホームショッピングや航空券の予約もOK。くらしのいろいろなシーンをMSX2で操作できるなんて何て素敵なことだろう。キャプテンターミナル、出現。



SCA-01 MSXキャプテンアダプタユニット■ ￥40,000

MD-01 キャプテンモデム■……………￥98,000

YIS604/128にヤマハキャプテンアダプタ(SCA-01+MD-01)をドッキング。これで話題のキャプテンシステムを利用できます。その機能は家庭用端末の上級仕様"ランク2"に対応。文字・図形はコード方式、図形はパターン方式でキャプテンの情報をもれなく表示できます。また、情報センター番号や索引番号を32個まで登録できるメモリ機能も装備。さらにFM音源(キャプテン仕様)によるメロディ機能により、リアルな音で"音の情報"を表現することも可能です。そしてプリンタへのハードコピー、フロッピーディスクへの画像記憶、マウスによるイージー操作などパソコンならではの拡張性も抜群。MSXのパワー、全開です。

※キャプテンアダプタユニット・モデムの価格に工事費は含まれません。
※キャプテンシステム設置工事には資格が必要です。

YK-20 ミュージックキーボード ………￥29,800(49鍵)

FMサウンドシンセサイザユニットに接続して使う49鍵標準ピッチのキーボード。リアルなキータッチが楽しめます。譜面台付属。

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。



YRM-51 FMミュージックマクロII(ディスクサポート版)
■■…………………￥9,800

FM音源をBASICで制御。自動演奏、音声合成可能。



YRM-52 FM音色プログラムII(ディスクサポート版)
■■…………………￥9,800

FM音源のパラメータを操作して、自由な音づくりを楽しめる。



ZPA-01 プレイカードセット
■■…………………………￥12,800

カードをスライドするだけの、手軽な自動演奏用ソフト。

システムアップはこの2台から始まる。精鋭のYIS(ワイズ)シリーズ、ヤマハから。



YIS503II 本体価格 ￥59,800
ホームパーソナルコンピュータ　RAM 64KB　MSX

NEW ●MSX Ver.1の可能性を徹底追求。●3スロット装備。●RAM64Kバイト実装。●RGB、RF、コンポジットビデオの3種類の映像出力を標準装備。



YIS604/128 本体価格 ￥99,800
ホームパーソナルコンピュータ　RAM 128KB + VRAM 128KB　MSX2

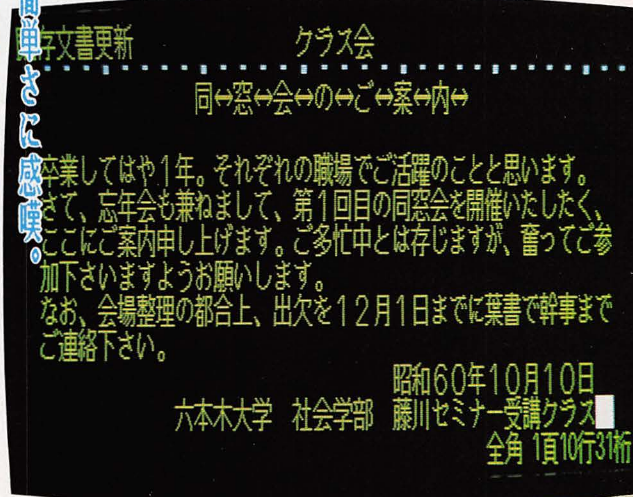
NEW ●メインRAM128Kバイト+ビデオRAM128Kバイト実装●3スロットに加えてビルトインプログラムソケット装備。●3種類の画像出力。●パソコン独習ソフト付属。(ROMパック)

MITSUBISHI

ワープロ機能

3万語の辞書を持ち、文節変換を実現。しかも、文章中に絵や表を自由に挿入できます。

簡単さに感嘆。幹事のための漢字ワープロ。


字文書更新　クラス会
同⇔窓⇔会⇔の⇔ご⇔案⇔内⇔
卒業してはや1年。それぞれの職場でご活躍のことと思います。
さて、忘年会も兼ねまして、第1回目の同窓会を開催いたしたく、
ここにご案内申し上げます。ご多忙中とは存じますが、奮ってご参
加下さいますようお願いします。
なお、会場整理の都合上、出欠を12月1日までに葉書で幹事まで
ご連絡下さい。
昭和60年10月10日
六本木大学　社会学部　藤川セミナー受講クラス
全角 1頁10行31桁

文化系のパソコン必修

4つの機能を1つにした三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属。



ワープロ、カルク、グラフィック、通信の4つの機能を自由に組合わせて使用できるMSX2用三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」。ワープロ機能で作成した文章にグラフィック機能で描いたグラフィックスをドッキングし、通信機能で送受信するなど、まったく新しい使い方が可能です。しかもMSX-DOS上で動作しますので、今後登場するMSX-DOS上の他のソフトとデータを共有することもできます。

大容量1MB3.5インチフロッピーディスクドライブ搭載。

数値データや画像データを大量に処理したり、ワープロ文章を個人ファイルとして大量に保管するなど、さまざまな発展性を秘めた大容量1MB(フォーマット時720KB)3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載。しかも1ドライブのmodel 1、2ドライブのmodel 2と選べる2タイプがそろいました。

余裕のメインRAM 128KB、最高級のビデオRAM 128KB装備。

大容量128KBのメインRAMが、メモリマッパとメモリディスク機能でフルに活躍。高度なビジネスソフトにも充分対応します。またビデオRAMもMSX2最高の128KBを装備。256色同時表示ビットマップモードをはじめ、MSX2の魅力的な高精度グラフィックスを余すところなく表現します。

AVボード(近日発売)装着可能な三菱独自のビジュアルインタフェース装備。

デジタイズ、スーパーインポーズ、テロップ、サウンドミキシングの4つの機能を持つAVボードを装着すれば、ビジュアル/サウンド操作が自由自在。しかも、デジタイズなど3つの機能はメルブレーンズ・ノートのグラフィック機能でコントロール可能。ビデオ編集やオリジナルビデオ作成などが実現できます。

- JIS第1水準漢字ROM内蔵。
- RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)。



カロリー計算もカルクこなす。池の鯉の太りすぎには、気をつけましょう。

カルク機能

四則演算はもちろん関数まで使用可能。再計算機能もあり、スピーディに表計算を行なえます。

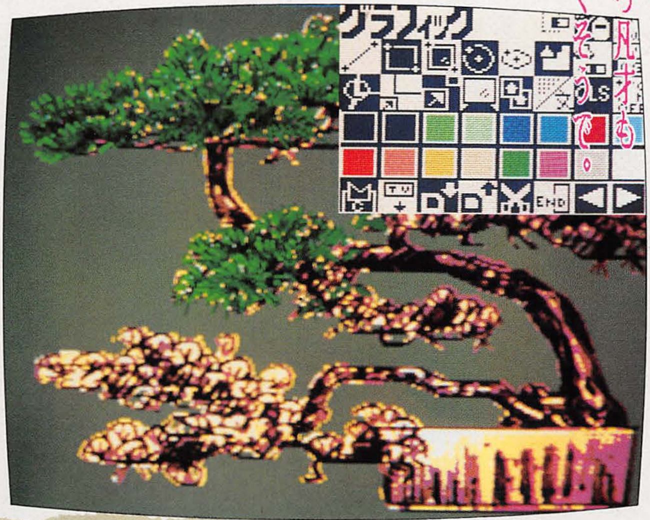

コイ ノ カロリー ケイサン

	6 月	7 月	8 月	9 月
1- 5日	13,300	198,800	1,200	148,000
6-10日	218,300	68,800	21,100	65,000
11-15日	435,550	591,800	110,000	4,340
16-20日	40,300	63,600	12,100	322,000
21-25日	137,900	123,010	103,600	54,100
26-31日	76,500	69,900	26,300	77,200

高度なグラフィックスが
自由自在。
このごろ凡才も
絵を描くそうで。

グラフィック機能

25種類の描画コマンドを持ち、マウスもサポート。高精度グラフィックスを簡単に描けます。



パソコン

4課目をクリア。



通信機能

漢字をサポートし、見やすい文章通信を実現。そのうえ、画像通信もできます。

●写真は、ML-G30model 2、ダブルRGBテレビ(14C350)の組合わせ例です。



Melbrain's

三菱ホームコンピュータ



ML-G30

model 2…標準価格208,000円
model 1…標準価格168,000円

- ●1MB3.5インチFDD搭載(model 1:1基、model 2:2基)
- ●統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属
- ●メインRAM128KB/ビデオRAM128KB装備
- ●RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)
- ●漢字ROM内蔵 ●色:ブラック/ホワイト

拡張性に優れたグラフィック・マシン



ML-G10……………………標準価格98,000円
- ●グラフィックエディタ「アートペーパー」内蔵
- ●メインRAM64KB/ビデオRAM128KB装備

主な周辺機器

ダブルRGBテレビ	14C350	¥118,000
16ピン熱転写プリンタ	ML-70PR	¥54,800
AVボード	ML-35AV(近日発売)	¥20,000
マウス	ML-11MA	¥12,800
モデム電話	PCT-1	¥98,000
拡張用1MB3.5インチドライブ(model 1用)	ML-30FP/ML-30FPW	¥39,800
RS-232Cボード(model 1用)	ML-21RS(近日発売)	¥16,800

■商品に関するお問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキに雑誌名を記入のうえ、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所メルブレーンズ係へ。■ML-G30/G10には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえお受取りになり、大切に保存してください。 MSX2、MSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

三菱電機株式会社


SONY
■このイラストは、〝2010年〟〝トロン〟などを手がけた世界的に有名なアーチスト、シド・ミードの作品です。
知性のある星に生まれた。ヒットビット

ことしの冬休み。君はパソコンを自由に操縦する。

3ヵ月でベーシックがマスターできる通信添削の無料申込書。人気のゲーム《ロードランナー》も付いている。遊ぶだけじゃないから、お父さんもきっと喜ぶ。



■やっぱり自分でプログラミングしたいという君へ。申込書を出すと無料でパソコン講座のガイドや問題集などが送られてくる。3ヵ月3回のやさしいテストをこなせば、君は上級パソコン少年だ。



■ゲームの頂点を極めたいという君へ。なんと、あの噂の《ロードランナー》が付いている。抜群の反射神経と知力が必要とされるスリリングなゲームだ。手にしたその日からもう大興奮の連続。



■かっこよくゲームしたい君へ。このジョイパッド。色は赤・黒・ライトグレー。未来的感覚です。

JS-33･････････￥2,000



「遊び」と「学び」がワンパックのパッケージ。

HIT BIT

MSX メッツォーの魅力はまだまだある。キーボードは指にやさしいフルストローク。ひらがな表示でカンタン操作。カートリッジは2スロットで使える。MSXだから、いろんなソフトが楽しめる。拡張RAMで64Kバイトにすぐ変身。ことしの冬は、このパソコンだ。

MEZZO

ソニー・パーソナルコンピュータ〈ヒットビット〉
HB-10（ロードランナー付属）￥34,800



SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT HB-10

●右上の写真は、ブラックトリニトロンカラーテレビKV-14GR2￥56,000とのセットです。●HB-10の色は、赤・黒・ライトグレーの3色です。

MSXはマイクロソフト社の商標です。●カタログ送呈＝住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へハガキでお申し込みください。

NEOS

C・G制作：モンキー・パンチ

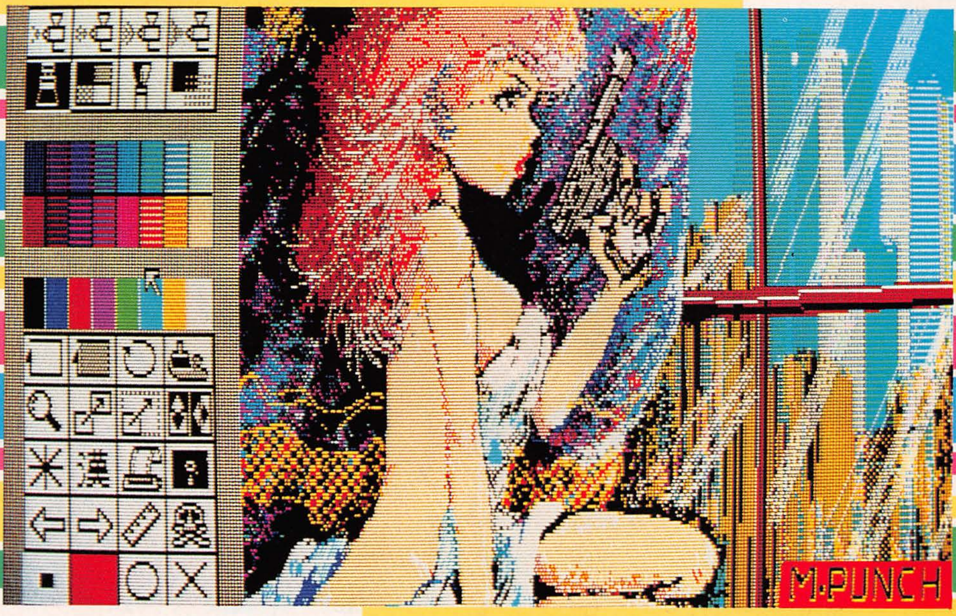
カラーセレクト
4096色以上

プリントアウト
カラー/モノクロ

エディット機能多種

ルーペ機能

スクリーントーン
16種類以上



ペンセレクト
16種類以上

拡大・縮少・反転

ミラー機能

漢字・カナ・英数字表示

エアブラシ、
その他多様な機能

たちまち、CGアーティスト

高性能マウスとグラフィックソフトがドッキングして、新登場。

新発売

PC-8800
シリーズ対応

君のアートセンスを限りなく加速する、フルカラー・マウス・グラフィックス。

Z's ARTSHOW

PC-8800シリーズに待望の本格的フルカラー・マウス・グラフィックスが誕生しました。その名もZ's ARTSHOW。4096色以上のカラー表示とアイコンによる対話形式、数々の機能を満載したソフトと、CPU内蔵・光学式エンコーダ使用のインテリジェント型NEOSマウスとをドッキングした、操作性豊かなグラフィック・ツールです。マウスは汎用I/Oポートに接続するだけ。RS-232Cがフリーなので、他の機器も自由に使えます(PC-8801mkIISR)。どんな面でも確実にグリップし、す早い動き・微妙な動きを正確に伝えるシリコン・コーティング・ボールを採用。また、テフロン・コーティングされた4点支持が静かで滑らかな使用感を約束します。Z's ARTSHOWは誰れもが自在に、高いクォリティーでアートできるCGツールです。また、マニュアルでマウスドライバーが公開されていますので、ユーザー・オリジナル・プログラムの応用・開発も可能となっています。



Z's ARTSHOW
NEOSマウス＋(システムディスク2枚＋データディスク1枚) 5インチ2D
PC-8801mkIISR対応…………24,800円
PC-8801, PC-8801mkII対応 …29,800円
(インタフェイス・カード付き)

・Z's ARTSHOWは有限会社ツァイト制作のグラフィックス・ソフトとNEOSマウスとをペアでドッキングしたセット商品名です。

ソフト制作
有限会社ツァイト **zeit**
〒160 東京都新宿区西新宿3-3-23 ファミール西新宿901

Human Electronics Communicationを追求する
株式会社日本エレクトロニクス
〒107 東京都港区南青山7-3-6 南青山第22大京ビル
Tel.03(486)4181(代)

大阪営業所
〒550 大阪市西区南堀江2-1-16 第4川辺ビル703
Tel.06(532)7238

●取扱店ご案内●西武（全店）、ダイエー（関東各店）、丸井（関東各店）、東急ハンズ、ジャスコ●北海道／そうご電器、金市館、九十九電機●東北／庄子デンキ、電巧堂チェーン小松電気、電巧堂チェーン、丸英デンキ●関東／真電、マツモト電器、ヤマギワ、ラオックス、ミナミ無線電機、ロケット、デンキランド、九十九電機、サトームセン、第一家電、オノデン、石丸デンキ、日進、マイコンベース銀座、真光無線、コム、ムラウチ電気、丸善無線●中部／栄電社、河合無線、三共、マルツ電波●近畿／J&P、上新電機、星電社、二宮無線電機商会、中川無線、ミドリ電化、谷山ムセン、ヒエン堂●中国／第一産業、ベストマイコン●九州／嘉穂無線、ベスト電器、寿屋●その他有名パソコンショップ。

資料請求・お問い合わせ等は、
株式会社　日本エレクトロニクス本社
システム事業部まで

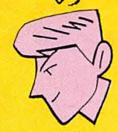
●NEOS感謝祭 '85.12/1～'86.1/20開催。詳しくはお近くの販売店へ。

資料請求券
BASIC 2

FLOPPY DISK
DENON

ボクの親友の真悟くんは、
パソコンを始めたばかりですが、
ほかのヤツラに比べると上達が速い。
なにか強力な武器を持っているらしい。とてもいい相棒です。











3.5インチ	MF1DD	(片面・倍トラック・倍密度)
	MF2D	(両面・倍密度)
	MF2DD	(両面・倍トラック・倍密度)
5.25インチ	M1D	(片面・倍密度)
	M2D	(両面・倍密度)
	M2DD	(両面・倍トラック・倍密度)
	M2HD	(両面・高倍密度)
8インチ	F1S-128	(片面・単密度)
	F2D-256	(両面・倍密度)
	F2D-512	(両面・倍密度)
	F2D-1024	(両面・倍密度)

お問い合わせ、資料のご請求は、品名を記入して日本コロムビア株式会社電機営業本部宣伝課BM・FD係。〒107東京都港区赤坂4-14-14 TEL03-584-8111

EPSON プリンタはエプソン



カートリッジで各種パソコンに簡単対応。高性能・低価格を極限まで追求した、9ピン・80桁プリンタ。

●ESC/P版、FM版、PC版、X1版、JX版の各機種用カートリッジ(各¥6,000)、PC対応漢字ROMカートリッジ(¥13,000)を用意。●最高100字/秒の高速印字。●18×12ドットのNLQ(高品位)文字も印字できます。●便利なカットシートフィーダ(#8338・¥10,000)を用意。●英文ワープロなどに効果的な自動ジャスティファイ(自動左右桁ぞろえ)機能も装備しています。●本体価格¥56,800

普及型ドットマトリクスプリンタ エプソン **SP-80**

用途で、機能で、信頼性で。

ビジネスからパーソナルまで威力を発揮。本格派の24ピン・80桁漢字プリンタ。

新登場

●書体は美しい明朝体。ワープロ文書にも手軽に使えます。●4倍角、縦2倍角など豊富な漢字印字モードを装備。●抜群の信頼性・耐久性を誇り、コンパクト設計、しかも経済価格。●英数・カナ文字120字/秒、漢字40字/秒・高速設定時80字/秒の高速印字。●カットシートフィーダを、15,000円で用意。●ESC/Pを標準装備。さらにPC・FM・X1各対応プリンタカートリッジで簡単に各種対応機に変身。●PC対応プリンタカートリッジ¥12,000、PC対応プリンタカートリッジII・FM対応プリンタカートリッジ各¥13,000(新発売)、X1対応プリンタカートリッジ¥14,000(新発売)。●本体価格¥147,000

ドットマトリクス漢字プリンタ エプソン **VP-80K**



※写真はカットシートフィーダ(¥15,000)を装着したものです。

選ぶなら、エプソンプリンタ。

カラフルなディスプレイ画面を簡単コピー。MSX対応カラープリンタ プリントアイリスPI-40。



ボディカラー：レッド/グレー

●世界初！インクドット方式により、インクリボン不要。まったく新しい機構が、高解像度・高印字品質を実現。●メンテナンスも容易で、サイズもコンパクト。●4つのドットヘッドが4色に対応。7色の表現、さらにドット毎の色指定で、よりきめ細かなグラフィック表現もできます。●ROMカートリッジ「ちゃっかりコピー」を使って、ディスプレイ上の画面を簡単にプリントアウトできます。(オプション・¥12,000)(注)市販されているソフトウェアの中には一部使用できないものもありますので、ご注意ください。●本体価格¥39,800

インクドットカラープロッタプリンタ エプソン **プリントアイリス**

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

●エプソンのプリンタは、ESC/P™のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

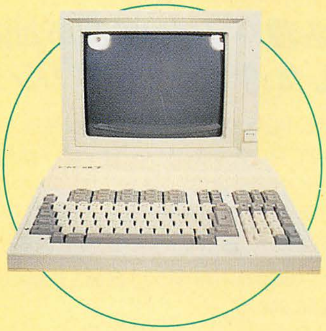
EPSON PRINTER is No.1 SALE

期間中、エプソンプリンタお買い上げの方先着10,000名様に、プリンタのことが何でもわかる本 "プリンタ110番"プレゼント。
※その他全国各地の販売店で魅力のキャンペーン実施中。
期間：60年11月9日(土)～61年1月31日(金)

エプソン販売株式会社 ●本社/〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎(03)348-7121(代)
■ショールーム/新宿NSビル5階 ■支店・営業所：●東京(03)348-6801 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251 ●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717
セイコーエプソン株式会社 長野県諏訪市大和3-3-5 ●詳しい資料のご請求は、お手数ですが、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください。

SP・VP・PI 資料請求券 マイコンBASICマガジン

♡お友達になりたいFM-NEW 7 セット



スペシャルセット 注番BM2-1

FM-NEW 7 セット……………¥99,800
NH-14DL……………………¥59,800
（ニデコ）14インチ　2000文字
モニターケーブル………………¥　1,800
データレコーダ…………………¥12,800
合計定価　¥185,500
特価 ¥89,800

クレジット例　送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥10,584	¥9,600×9回

TVも見れる一郎くんセット 注番BM2-2

FM-NEW 7 ……………………¥99,800
PC-TV151 …………………¥94,800
（NEC）15インチ　TV付モニター
データレコーダー………………¥12,800
合計定価　¥218,700
特価 ¥103,800

クレジット例　送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥8,818	¥7,600×14回

＊FM-NEW 7 セットはα-7（ジョイスティック I/F ¥7,500）とエキサイターX（ジョイスティック ¥3,800）付

台数限定!! 注番BM2-3

FM-77 L2

定価　¥193,000
大特価 ¥99,800
ツクモBASIC教室で1週間使用。
1年間保証付。新品同様。

クレジット例　送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥11,484	¥10,700×9回

ツクモ全店棚卸し

激安

FM-77 L2セットで楽しさ倍増!

実力派のAセット 注番BM2-4

FM-77L2……………………¥193,000
CPD-14CD1 …………………¥　79,800
（ソニー）14インチ　FP. 0.37
合計定価　¥280,300
特価 ¥134,800

クレジット例　送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥9,272	¥7,600×19回

TVも見れるBセット 注番BM2-5

FM-77L2……………………¥193,000
PC-TV151 …………………¥　94,800
（NEC）15インチ　TV付モニター
合計定価　¥295,300
特価 ¥144,800

クレジット例　送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥8,416	¥7,000×23回

＊FM-77L2セットには、α-77（ジョイスティック I/F ¥7,500）とゲームパック（12種入り）がついています。

MSX 激安セット 注番BM2-6

キヤノン **V-8**
16K RAM
定価　¥39,800



エキサイターX（ジョイスティック）付
特価 ¥19,800

現金書留申込書 BM2係

フリガナ ご住所 〒	
フリガナ お名前	
会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送　料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1. 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り先
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機㈱　BM2係
2. 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。
3. クレジットでご購入の際は、クレジット用紙をこちらからお送りします。

通信販売部 ☎ 03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行　神田支店
普通口座　No.894047

広告以外の他メーカー、他機種も取り扱っております。

☆ FM77AVの色・いろ・イロ

※FM-77AVセットには、TS-M2D(3枚・¥4,050)とゲームパック(12種入り)がついています。



あか色セット 注番BM2-7

FM-77AV(2ドライブ)………¥158,000
PC-TV151…………………¥ 94,800
(NEC) 15インチ 8/15ピン TV付モニター

合計定価 ¥256,850

特価 ¥174,800

ビデオデジタイズカード(FM77-411)は、お使いになれません。

送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥9,016	¥8,500×23回

みどり色セット 注番BM2-8

FM-77AV(2ドライブ)………¥158,000
FMTV-151…………………¥ 89,800
(富士通) リモコン付 TVモニター

合計定価 ¥251,850

特価 ¥202,800

送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥11,876	¥9,800×23回

1/10〜2/20 大バーゲン

AM10時からPM10時まで受付けています!

より便利になったツクモ全国通販。　毎日営業!!
お申込みはお近くの注文専用「ツクモ通販センター」へ!!

※商品の仕様・掲載以外のセットについては、
東京・名古屋・札幌の各店へお問い合わせ下さい。

ツクモ通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎0222-63-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎0252-73-9911	名古屋	☎052-251-1199
金沢	☎0762-62-3611	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199	但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄	

ツクモ各店へお問い合わせ下さい。

ニューメディアプラザ ツクモ 札幌
☎011-241-2299　営AM10:30〜PM7:30　休毎月 第2,3木曜

名古屋各店
1 号 店 ☎052-263-1655
2 号 店 ☎052-251-3399
営AM10:00〜PM7:00
休1号店 毎週月曜
2号店 毎週水曜
1/20・21・22は1号店、2号店共に臨時休業

秋葉原各店
ニューセンター店 ☎03-251-0987
5 号 店 ☎03-251-0531
7 号 店 ☎03-253-4199
8 号 店 ☎03-251-0099
営平日 AM10:00〜PM7:00
日・祭 AM9:30〜PM6:30
休毎週木曜
1/22 臨時休業

ツクモ 九十九電機

時代の先端 つかみ取り! 注番BM2-9

PC-8801mkII FRセット

PC-8801mkIIFRM-10……………¥99,800
JA-551(ナショナル 増設ドライブ)2台 ¥120,000
PC-KD852………………………¥99,800
α-88+エキサイターX(ジョイスティックセット)
……………………………¥ 8,600
TS-2D(3枚・ケース付)……………¥ 5,100
ゲームパック(11種入り)…………サービス

合計定価 ¥333,300

特価 ¥199,800

送料別

頭金	1回目	2回目以降
なし	¥10,666	¥9,700×23回

再入荷

PC-8801mkII・SR・FR用 増設ドライブ
ナショナル JA-551 注番BM2-10

PC-8801mkII・FD1同等品

定価 ¥60,000



特価 ¥24,800
〒1,000

X1Fならこのセットですよ

わんぱくセット 注番BM2-11

CZ-811C……………………¥89,800
NH-14DL……………………¥59,800
(ニデコ) 14インチ 2000文字
エキサイターX(ジョイスティック)……¥ 3,800
オリジナルソフト(3本)………¥ 9,800

合計定価 ¥163,200

特価 ¥94,800

送料別

頭金	1回目
なし	¥9,680
2回目以降	
¥8,600×11回	

よくばりセット 注番BM2-12

CZ-811C……………………¥89,800
CZ-811D……………………¥89,800
エキサイターX(ジョイスティック)……¥ 3,800
オリジナルソフト(3本)………¥ 9,800

合計定価 ¥193,200

特価 ¥129,800

送料別

頭金	1回目
なし	¥9,678
2回目以降	
¥9,600×14回	

J&P ソフト通信販売

全国どこでも無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールショップ

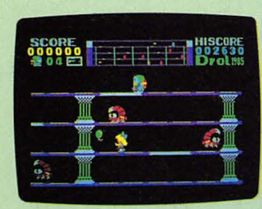
■ザナドウ
日本ファルコム



ハイパーアクションRPG。今人気No.1のRPG。必要な能力を鍛練し、モンスターや巨獣族と対決！

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	5″2D	¥7,800	M2-1

■ドロール
ソフトプロ



ブローダーボンド第4弾、君はロボットのドロール君、エミリーちゃんを助けに行くが激しい闘いが待っている。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII/SR	5″2D	¥6,800	M2-2
PC-8801/mkII/SR	テープ	¥4,800	M2-3

■夢幻の心臓II
クリスタルソフト



夢幻の心臓シリーズ第2戦。戦士の冒険は遂にクライマックスをむかえる！

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII/SR	5″2D	¥7,800	M2-4

タイトル	ロードランナー	戦闘伝説エルフ	テグザー	任天堂のゴルフ	エキサイトバイク
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	コスモスコンピュータ	スクウェア	ハドソン	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No.	M2-5	M2-6	M2-7	M2-8	M2-9
タイトル	チョップリフター	リザード	スペアチェンジ	トリトーン	軽井沢誘拐案内
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	ソフトプロ	クリスタルソフト	ソフトプロ	ザインソフト	エニックス
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(ソフト)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No.	M2-10	M2-11	M2-12	M2-13	M2-14
タイトル	ハイドライド	ウイングマン	ファイヤークリスタル	東京ナンパストリート	バルーンファイト
機種	X-1	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	T&E	エニックス	B.P.S.	エニックス	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No.	M2-15	M2-16	M2-17	M2-18	M2-19
タイトル	ウィル(デストラップII)	メイベルズマンション	アイスクライマー	ゲゲゲの鬼太郎	ザ・キャッスル
機種	X-1ターボ	X-1	X-1	X-1	X-1
ソフトハウス	スクウェア	コンプティーク	ハドソン	バンダイ	アスキー
価格(メディア)	¥5,800(5″2D)	¥4,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,800(テープ)	¥3,800(テープ)
注文No.	M2-20	M2-21	M2-22	M2-23	M2-24

タイトル	英雄ヤマトタケル	南海の標的	ウィル(デストラップII)	テグザー	ハイドライド
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	アスキー	BEARS	スクウェア	ゲームアーツ	T&E
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No.	M2-25	M2-26	M2-27	M2-28	M2-29
タイトル	プロフェッショナル麻雀	軽井沢誘拐案内	巨神ゴーグ	ザ・キャッスル	ゼビウス
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR
ソフトハウス	シャノアール	エニックス	アスキー	アスキー	エニックス
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No.	M2-30	M2-31	M2-32	M2-33	M2-34
タイトル	ロードランナー	蒼き狼と白き牝鹿	ウィングマン	コズミックソルジャー	ホットドック
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	システムソフト	光栄	エニックス	工画堂	ボーステック
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,800(5″2D)	¥6,800(5″2D)
注文No.	M2-35	M2-36	M2-37	M2-38	M2-39
タイトル	アメリカントラック	ワールドゴルフ	ザ・スクリーマー	リザード	将棋名人
機種	PC-8801mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	日本テレネット	エニックス	マジカルズー	リバーヒルソフト	アポロテクニカ
価格(メディア)	¥6,800(5″2D)	¥5,800(5″2D)	¥7,200(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥4,800(5″2D)
注文No.	M2-40	M2-41	M2-42	M2-43	M2-44
タイトル	ビクトリアスナイン	トリビアQ	TOKYOナンパストリート	オホーツクに消ゆ	エプシロン3
機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
ソフトハウス	ニデコ	日本エー・ブイ・シー	エニックス	アスキー	BPS
価格(メディア)	¥7,500(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥6,400(5″2D)	¥6,800(5″2D)	¥7,300(5″2D)
注文No.	M2-45	M2-46	M2-47	M2-58	M2-49

タイトル	野球狂	ザ・ブラックオニキス	バルーンファイト	エキサイトバイク	リザード
機種	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR
ソフトハウス	ハドソン	BPS	ハドソン	ハドソン	リバーヒルソフト
価格(メディア)	¥4,000(テープ)	¥5,800(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,000(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No.	M2-50	M2-51	M2-52	M2-53	M2-54

タイトル	ビクトリアスナイン	ザ・ブラックオニキス	アメリカントラック	ハイドライド	トリトーン
機種	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR
ソフトハウス	ニデコ	B.P.S.	日本テレネット	T&E	ザインソフト
価格(メディア)	¥4,500(テープ)	¥5,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No.	M2-55	M2-56	M2-57	M2-58	M2-59

タイトル	森田の将棋	コズミックソルジャー	森田の将棋	チャンピオンシップロードランナー	ウィザードーリー
機種	PC-9801M	PC-9801M	PC-9801F	PC-9801M	PC-9801F/VF
ソフトハウス	エニックス	アスキー	エニックス	システムソフト	アスキー
価格(メディア)	¥9,800(5″2HD)	¥8,800(5″2HD)	¥8,700(5″2DD)	¥6,800(5″2HD)	¥9,800(5″2DD)
注文No.	M2-60	M2-61	M2-62	M2-63	M2-64
タイトル	ウィザードリー	新ベストナインプロ野球	セイバー	ゼビウス	任天堂のゴルフ
機種	PC-9801M/VM	PC-9801/E/F	PC-9801E/F/VF	PC-9801F/VF	PC-9801M/TM
ソフトハウス	アスキー	アスキー	エニックス	エニックス	ハドソン
価格(メディア)	¥9,800(5″2HD)	¥6,800(5″2D/2DD)	¥7,800(5″2D/2DD)	¥6,800(5″2DD)	¥7,800(5″2HD)
注文No.	M2-65	M2-66	M2-67	M2-68	M2-69

ピング

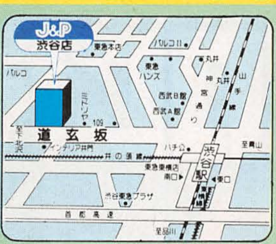


メールショッピングのお申し込みはJ&P渋谷店で承ります。



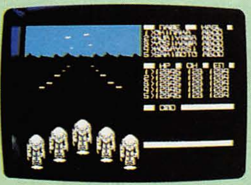
フロアーごあんない

- **4F パソコン教室** ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
- **3F OA機器・専門書籍** ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト ●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
- **2F ビジネスパソコン** ●パソコン ●ディスプレイ ●プリンタ ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
- **1F ホビーのパソコン** ●ホビーパソコン ●テレビゲーム ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■カレイドスコープ第1弾
ホットビー



SFロールプレイングゲームシリーズ。壮大な宇宙を舞台にゲームが展開。今話題の「カレイドスコープ」をぜひ一度味わって下さい。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥7,800	M2-70

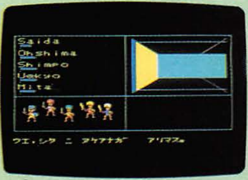
タイトル	ワールドゴルフ	ビクトリアスナイン	ハイドライド	ロードランナー	ロードランナー
機種	FM-7	FM-7	FM-7	FM-7	FM-77
ソフトハウス	エニックス	ニデコ	T&E	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥5,800(3.5″2D)
注文No.	M2-71	M2-72	M2-73	M2-74	M2-75
タイトル	スペアチェンジ	アメリカントラック	キャッスルエクセレント	巨神ゴーグ	野球狂
機種	FM-7	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7
ソフトハウス	ソフトプロ	日本テレネット	アスキー	アスキー	ハドソン
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥4,500(テープ)	¥6,900(3.5″D)	¥3,800(テープ)	¥4,000(テープ)
注文No.	M2-76	M2-77	M2-78	M2-79	M2-80
タイトル	ゲゲゲの鬼太郎	ブラックオニキス	天使たちの午後Ver.UP版	ロードランナー	チョップリフター
機種	FM-7	FM-77	FM-7	FM-7	FM-7
ソフトハウス	バンダイ	BPS	システムハウス・ジャスト	ソフトプロ	ソフトプロ
価格(メディア)	¥4,800(テープ)	¥7,800(3.5″2D)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)	¥4,800(テープ)
注文No.	M2-81	M2-82	M2-83	M2-84	M2-85
タイトル	地球戦士ライーザ	ファイナルロリータ	ウィル	チャンピオンシップロードランナー	デグザー
機種	FM-77	FM-77	FM-77	FM-77	FM-77
ソフトハウス	エニックス	PSK	スクウェア	ソフトプロ	ゲームアーツ
価格(メディア)	¥6,400(3.5″2D)	¥6,800(3.5″D)	¥5,800(3.5″2D)	¥6,800(3.5″D)	¥6,800(3.5″2D)
注文No.	M2-86	M2-87	M2-88	M2-89	M2-90

■ペイロード
SONY



機種	メディア	価格	注文No.
SONY	ROM	¥4,900	M2-91

■ザ・ブラックオニキス
B.P.S



機種	メディア	価格	注文No.
B.P.S.	ROM	¥6,800	M2-92

MSX

タイトル	ハイパーラリー	チョップリフター	ブラックオニキス	どきどきペンギンランド	ロードランナーII
メーカー	コナミ	SONY	SONY	ポニー	SONY
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥5,700(ROM)	¥4,900(ROM)	¥4,900(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No.	M2-93	M2-94	M2-95	M2-96	M2-97
タイトル	忍者君	野球狂	将棋名人	ブーヤン	ラビアン
メーカー	日本デクスタ	ハドソン	東芝EMI	ハドソン	ソフトプロ
価格(メディア)	¥5,700(ROM)	¥4,800(カード)	¥5,800(ROM)	¥4,800(カード)	¥3,800(16K)テープ
注文No.	M2-98	M2-99	M2-100	M2-101	M2-102
タイトル	エレベーターアクション	ボクシング	ウォーロイド	ロードファイター	ズーム909
メーカー	ニデコ	コナミ	アスキー	コナミ	ポニー
価格(メディア)	¥4,900(ROM)	¥4,800(ROM)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,900(ROM)
注文No.	M2-103	M2-104	M2-105	M2-106	M2-107
タイトル	イーガー皇帝の逆襲	リザート	ポートピア連続殺人事件	ジェットセットウィリー	オホーツクに消ゆ
メーカー	コナミ	マイクロキャビン	エニックス	ハドソン	アスキー
価格(メディア)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ32K)	¥3,800(テープ32K)	¥4,800(カード)	¥3,800(テープ32K)
注文No.	M2-108	M2-109	M2-110	M2-111	M2-112
タイトル	ペンギンくんWARS	アルカザール	ウィングマン	フォーメーションZ	ハイドライド
メーカー	アスキー	ポニー	エニックス	日本デクスタ	T&E
価格(メディア)	¥5,800(ROM)	¥4,800(ROM)	¥4,800(テープ32K)	¥5,700(ROM)	¥5,800(ROM)
注文No.	M2-113	M2-114	M2-115	M2-116	M2-117

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P渋谷店までお申し込みください。現金受領後、発送いたします。

なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

- ●記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL (　　)

おなまえ　　　　　　　　　　様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
-　(　)	本	円
-　(　)	本	円
-　(　)	本	円
-　(　)	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係



43機種245本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LII2	MAX MACHINE	ぴゅう太
BM-LIII/MK5	MSX	S1
C1	MZ-80K/1200/700/1500	SC-3000
FM-7/77	MZ-80B/2000/2200	SMC-777/c
FP-1000/1100	PASOPIA 5/7	X1/C/D
JR-100	PC-6001/mkII/6601	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII	PC-1245
M5	PC-8801/mkII	PC-1500
	PC-9801/E/F	



好評DELUXEシリーズ第6弾

定価 一、五〇〇円

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine DELUXE VI

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE(1,300円)、DELUXE II・III(1,400円)、DELUXE IV・V (1,500円)が揃っています。

お求めはお近くの書店．または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111 大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361 西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23☎092-431-7411



43機種255本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LII2	MAX MACHINE	ぴゅう太
BM-LIII/MK5	MSX	S1
C1	MZ-80K/1200/700/1500	SC-3000
FM-7/77	MZ-80B/2000/2200	SMC-777/c
FP-1000/1100	PASOPIA 5/7	X1/C/D/ターボ
JR-100	PC-6001/mkII/6601/SR	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII/SR	PC-1245
M5	PC-8801/mkII/SR	PC-1500
	PC-9801/E/F	

マイコンBASICマガジン別冊
マイコンBASIC Magazine DELUXE VII



DELUXEシリーズ第7弾
好評発売中
定価 一、五〇〇円

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE（1,300円）、DELUXEII・III（1,400円）、DELUXEIV・V・VI（1,500円）が揃っています。

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23☎092-431-7411

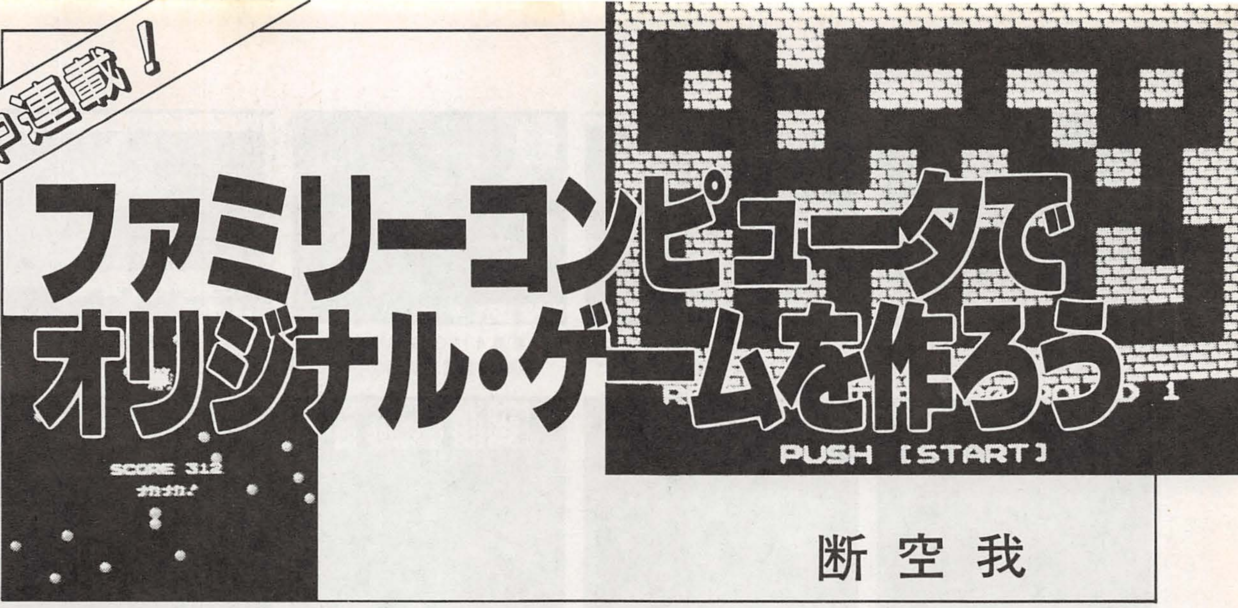
マイコンBASICマガジン
2月号目次

©マイコンBASICマガジン2月号
第5巻　第2号
昭和61年1月25日印刷
昭和61年2月1日発行
特別定価380円

電波新聞社 1986 Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

集中連載！

ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう



断空我

こんにちは！　寒い日が続いていますね。子どもは風の子と言うように，こたつでファミコンばかりやってちゃダメだよ。

とはいうものの，新作ソフトが続々でてきて，どのゲームで遊ぶか迷っていることでしょう。こんなにソフトが多いと，買いたいゲームが多くて買い切れません。でもファミリーベーシックがあれば，ベーマガに載っている何本ものゲームで遊べますね。さあ今月もプログラムを入力して，オリジナル・ソフトのライブラリーを増やしてみましょう。

まずはファミリーベーシックをセッティング！ 取扱説明書を参考にしてね！

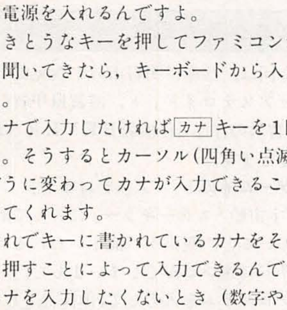
それではまた実際にファミコンにファミリーベーシックをセットしてみましょう。ファミコンの電源スイッチが切れていることを確認したらカートリッジをファミコンにさし込みます。そしてキーボードのコネクタをエキスパンド・コネクタにさし込んだら電源を入れるんですよ。

てきとうなキーを押してファミコンが名前を聞いてきたら，キーボードから入力します。

カナで入力したければ[カナ]キーを1回押そう。そうするとカーソル(四角い点滅)が横ぼうに変わってカナが入力できることを示してくれます。

これでキーに書かれているカナをそのキーを押すことによって入力できるんです。

カナを入力したくないとき（数字やアルファベットを入力したいとき）は[カナ]キーをもう1回押してカーソルを四角にもどします。



《写真1》BASICとBG GRAPHICを選ぶ画面

[SHIFT](シフト)キー（左右の下にある赤くて横に長いキー）を押しながらキーを押すと[!]["][#][$][%][&][']([)][)][=]などの記号も入力できます。

名前の入力をまちがえたときは，[DEL]キーを押そう。[DEL](デリート)キーはキーボードのカーソル・キー（[↑][←][↓][→]）の右上にあるキーで，これを押すとカーソルを左にもどして，そこにある文字を消せるんです。

さて名前を入力し終わったら[RETURN](リターン)キーを押して，ファミコンに入力が終わったことを教えましょう。

そうすると，こんどは，ファミコンが「ゲームベーシック」にするかどうかを聞いてくるので，[ハ][イ]と入力します（[RETURN]キーを押すのを忘れずに。[F1]キーでもOK)。するとさらに，「BASIC(ベーシック)」にするか「BG GRAPHIC(BGグラフィック)」にするかをたずねてくるので（写真1）[1]のキーを押して「ベーシック」を選びます。

これでプログラムが入力できるようになりました。

プログラムはこのように入力する

プログラムの入力は行ごとに行ないます。行というのは，行番号からはじまってつぎの行番号の前までのことですので，リストは2～3行になっていても，パソコンでは「1行」という場合もありますからまちがえないでください。

行番号というのは，リストの左はじにある，10とか20などの数字で，数字の右は，かならず1文字スペース（空）があるので見わけがつくようになっています。

行番号から入力していき，つぎの行番号にうつる前に，[RETURN]キーを押してファミコンに，プログラムを入力していることを伝えます。

まちがえて入力してしまったら，[DEL]キーやカーソル・キーなどを使ってカーソルを移動させて入力しなおせばOKです。[RETURN]キーを押した後でもカーソル・キーを使ってなおせますが，ふたたび[RETURN]キーを押すのを忘れないようにしてください。

この方法は，LIST(リスト)命令によって，プログラム・リストを表示したときにも使えます。

> ★LIST命令：LISTと入力して，[RETURN]キーを押すことによって，入力したプログラムを画面に表示できる。
>
> 　LIST　10
>
> とすれば，10行だけを表示できるし，
>
> 　LIST　10−100
>
> とすれば，10行から100行までを表示できるので，プログラムをなおすときに便利。

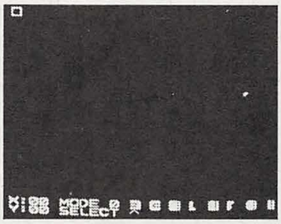
こうしてプログラムの入力が終わったら，RUN(ラン)命令でプログラムを走らせることができます（プログラムが動くことを「ラン」つまり「走る」ともいう)。しかし，背景を表示できるBGグラフィックを使ったゲームでは，はじめにBGグラフィックのデータを入力しなければいけません。

BGグラフィックも簡単に入力できるぞ！

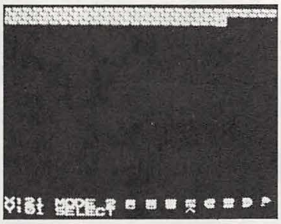
それでは，BGグラフィックの入力のやりかたを説明しましょう。BGグラフィックにするには，写真1の「選ぶ画面」にしなければなりません。そこで，SYSTEMという命令を使います。

[S][Y][S][T][E][M]と入力したら[RETURN]キーを押してください([S][.]でもいい)。

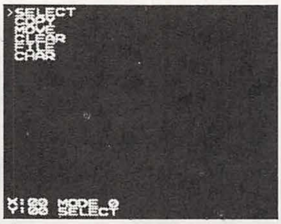
すると「ベーシック」にするか「BGグラフィック」にするかを聞いてくるので[2]



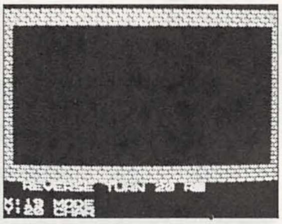
《写真2》BG GRAPHICの初期画面



《写真3》カーソルを動かしながらスペースで描きこむ



《写真4》BG GRAPHICの各機能を選ぶ画面



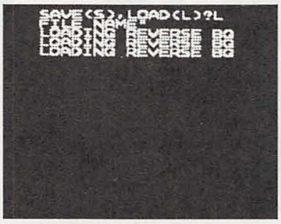
《写真5》REVERSEのBG GRAPHICの文字部分を入力中の画面



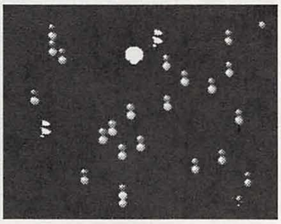
《写真6》BG GRAPHICのテープ入出力(FILE)機能を使うときの画面



《写真7》Lを選ぶとFILE NAMEを聞いてくる



《写真8》LOADING(ローディング)中の表示画面



《写真9》アステロイドをよけろ

キーを押してBGグラフィックを選びましょう。すると**写真2**のようになります。

ではこの画面の説明をしましょう。左下にある

X：00，Y：00

というのは，カーソル（左上にある四角）の位置を示しています。

Xの右にある数字は，左から右にいくつ目かをあらわし，Yの右にある数字は上から下にいくつ目かをあらわしています。したがって今カーソルは左上にあるので0，0になっているわけです。

その数字の右に

MODE　0

とありますが，これはキャラクタ（BGグラフィックで描ける）の配色（色のパターン）を示していて，0から3までの4種類あり，RETURNキーを押すことにより選べます。

その右には八つのキャラクタが表示されています。スペース・キーを押すとカーソルのあるところに，「キャラクタ・マーカー(∧)」の上にあるキャラクタが描かれます。このキャラクタ・マーカーは，INSキーとDELキーで左右に動き，描きたいキャラクタを選べます。

表示されている八つのキャラクタの中に自分の描きたいキャラクタがないときは，CLR HOMEキーを押すことにより他のキャラクタを八つ表示します。SHIFTキーを押しながらCLR HOMEキーを押せば前に表示されていた八つのキャラクタを表示します。

つまり，キャラクタは，全部で104種類あって，CLR HOMEキーとINS，DELキーにより描きたいキャラクタを自由に選ぶことができるわけです。

書き忘れましたが，BGグラフィックのカーソルもカーソル・キーにより上下左右に動きます(**写真3**)。

BGグラフィックの機能も活用しよう

長々と書きましたが，これで一応絵が描けると思います。やってみれば簡単です。

BGグラフィックには，さらに他の機能があります。そのCLEARとFILE，それにCHARについて説明しましょう。

他の機能を使うには，まずESCキー（キーボードの左はしにある）を押してください。すると画面の左上に**写真4**のように機能の名前が表示されるはずです。ちなみに今まで使っていた機能は，SELECT(セレクト)です。

機能を選ぶには，カーソル・キーの上下で>マークを使いたい機能に合わせます。たとえばCLEAR（クリア）に合わせたとします。そして，その機能を実行するにはSPACEキーを押します。

CLEARを実行すると，画面のすべてのキャラクタが消えてしまいます。CHAR(キャラクタ)機能を選ぶと，キーボードからアルファベットや数字を背景（BGグラフィック）に入力することができるようになります。もちろんカナや記号も入力できますが，DELキーなどが使えなくなりますのでまちがえたときはカーソル・キーを使ってなおしてください(**写真5**)。

SELECTにもどりたいときや他の機能を使いたいときはESCキーを押してください。

せっかく描きあげた絵もスイッチを切ってしまえば消えてしまいますし，他の絵を描きたいときは消さなければいけません。

FILE(ファイル)の機能を使えば，ベーシックのプログラムをSAVE(セーブ)するように，BGグラフィックの絵をカセット・テープにとっておくことができます。

FILEの機能を選ぶと**写真6**のように，LOAD（ロード：テープから絵を読みだす）かSAVE（セーブ：テープに絵を記録する）のどちらを行うかを聞いてくるのでLOADするならLを，SAVEするならSを入力します(もちろんRETURNキーも押すこと)。あとは，カセット・テープを再生(Lの場合)，録音(Sの場合)にセットして，ファイル・ネームを入力したらRETURNキーを押せば，自動的にやってくれます(**写真7，8**)。

さて，BGグラフィックの入力も終わったところで，ゲームをするために，ベーシックにもどしましょう。ESCキーを押して機能の名前が表示されたらSTOPキーを押せば，ベーシックを選ぶ画面にもどります。もちろん前に入力したプログラムは残っていますので安心してください。

そしてRUN RETURNと入力すれば，プログラムが実行されます。

プログラム紹介

今回は，兵庫県明石市の中西晃史君の作品「アステロイド」と，滋賀県甲賀郡の立岡 智君の作品「移植版REVERSE」を紹介します。

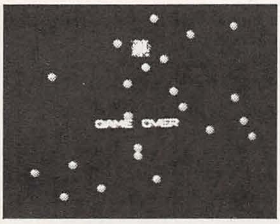
★ゲームその1　「アステロイド」

『宇宙船「スターキラー」にのって散歩をしていると，脱出不可能といわれるアステロイドに迷いこんでしまいました。

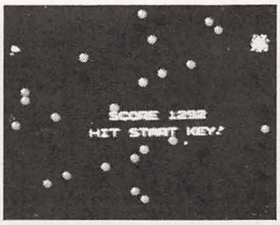
プログラムを入力して，RUN RETURNすると，タイトルがでます。

GAME AとGAME Bがあるので SELECTボタンできめ，STARTボタンでゲームをはじめます。

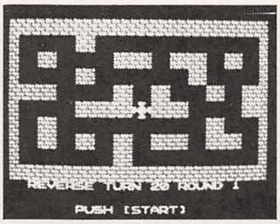
スターキラーをコントローラーIで左右に動かしアステロイドをよけてください(**写真9**)。たまにでてくるスペシャル・フラッグを取ると高得点です。500点になると，スピードがさがり，息ぬきができますが，しばらくするとアステロイドが点めつして，



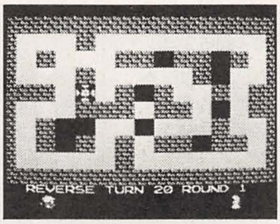
《写真10》ゲーム・オーバーの画面



《写真11》スコアが表示される



《写真12》REVERSEのスタート画面



《写真13》上手にぬりつぶせるか！

もとのスピードにもどります。左右の端にいくとワープします。

スターキラーがアステロイドにふれるとＧＡＭＥ ＯＶＥＲ(写真10)。得点とメッセージがでます。再ゲームはＳＴＡＲＴボタンです(写真11)。』

★ゲームその２ 「ＲＥＶＥＲＳＥ」

『このゲームはベーマガの'84年３月号のＰＣ－6001と'85年２月号のＭＺ－80Ｂ用の同名のゲームの移植版です。

このプログラムは，ＢＧグラフィックとベーシックを組み合わせています。

第１図のように，ＢＧグラフィックのモードで背景を描いてしまいましょう。

「Ｆ32」と書いてあるのは，ファミリーベーシックの取扱説明書の㉜ページと⑬ページの説明を見ればわかるように，「Ｆ３」というのはＦグループの３のキャラクタ，そのうしろの「２」は，ＳＥＬＥＣＴモードで選ぶ２番の配色のことです。色は２を選び，同じキャラクタを見つけて指定の色の位置に入力しましょう。

一番下の文字は，ＣＨＡＲモードでキーボードからその位置に入力します。

ＢＡＳＩＣのプログラムは，ESCキーとSTOPキーを押して，ＢＡＳＩＣモードにもどしてから入力してください。その前に，テープにデータを録音しておいたほうがよいでしょう。

ゲームの内容は，ＲＵＮすると，迷路が描かれます(写真12)。ＳＴＡＲＴボタンを押すとゲームがはじまります。コントローラーⅠの上下左右で移動し，迷路をぬりつぶしていきますが，同じ所をとおるとそこが消えてしまいます(写真13)。あともどりもできますが，回数には制限がありＴＵＲＮのところに残り数が示されます。

ＴＵＲＮがなくなったり，マリオとレディが会うと時間切れでゲーム・オーバーとなります。

２Ｋバイトのメモリで残りはたったの14バイト！ 10面もあるんですよ！ ぼくの友人も２～３人ファミリーベーシックを持っていますが，まったく宝のもちぐされです。全国のファミリーベーシックのユーザーよ立ちあがれ！』

《リスト１》アステロイドのプログラム・リスト

```
5 CLS:GOSUB 320
10 CLS:CGSET 0,1:SPRITE ON:X=120:R=0
20 LOCATE RND(27),23:PRINT CHR$(207)
21 IF V=0 THEN GOTO 25
22 LOCATE RND(27),22:PRINT CHR$(207)
25 IF RND(30)=0 THEN LOCATE RND(27),RND(23):PRINT CHR$(199)
30 DEF SPRITE 0,(1,1,0,0,1)=CHR$(162)+CHR$(163)+CHR$(160)+CHR$(161)
40 SPRITE 0,X,48:R=R+2
50 S=STICK(0):PLAY"T1MOV5C"
60 IF S=0 THEN X=X
70 IF S=1 THEN X=X+8
80 IF S=2 THEN X=X-8
90 IF X>216 THEN X=16
100 IF X<16 THEN X=216
105 SPRITE 0,X,48
110 A$=SCR$(X/8-1,4)
111 B$=SCR$(X/8-2,4)
120 IF(A$=CHR$(207))+(B$=CHR$(207))THEN BEEP:GOTO 170
125 IF(A$=CHR$(199))+(B$=CHR$(199))THEN PLAY"MOV15CEG":R=R+20
127 IF R>570 THEN GOTO 160
130 IF R>500 THEN CGSET 1,1
140 IF R>550 THEN CGSET 0,1
160 GOTO 20
170 DEF SPRITE 0,(1,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
180 SPRITE 0,X,48
190 PLAY"T1MOV10CODOEODOCOCCOC4"
200 LOCATE 9,13:PRINT "GAME OVER":PAUSE 100:GOSUB 270
210 LOCATE 9,13:PRINT "         "
220 LOCATE 10,12:PRINT "SCORE";R
230 LOCATE 10,14:PRINT A$:PAUSE 300
240 LOCATE 8,14:PRINT "HIT START KEY!"
250 IF STRIG(0)=1 THEN RUN
260 GOTO 250
270 IF R<100 THEN A$="  ﾍﾀｸｿ":RETURN
280 IF R<300 THEN A$="  ﾏｧﾏｧ":RETURN
290 IF R<600 THEN A$="  ﾅｶﾅｶ!":RETURN
300 IF R<1500 THEN A$="ｱﾝﾀﾊ ﾌﾟﾛ!!":RETURN
310 IF R>1500 THEN A$="ﾊﾊ ﾏｸﾞﾚｻ!":RETURN
320 PRINT" "
330 PRINT " ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ "
340 PRINT " ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ "
350 PRINT " ■■ ■■ ■■■   ■■■■■ ■■■   "
360 PRINT " ■■ ■■    ■■ ■■■■■ ■■■■■ "
370 PRINT " ■■■■■ ■■■■■  ■■■  ■■■   "
380 PRINT " ■■ ■■ ■■■■■  ■■■  ■■■■■ "
390 PRINT " "
400 PRINT "   ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■  "
410 PRINT "   ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■ ■"
420 PRINT "   ■■ ■■ ■■ ■■  ■■■  ■■■■ ■
430 PRINT "   ■■ ■■ ■■ ■■  ■■■  ■■■■ ■"
440 PRINT "   ■■■■  ■■ ■■  ■■■  ■■■■ ■"
450 PRINT "   ■■ ■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■  "
460  PRINT " "
470 PRINT "           GAME A"
490 PRINT " "
500 PRINT "           GAME B"
530 PRINT " "
540 PRINT "        HIT START KEY!"
550 LOCATE 9,15:PRINT "*":V=0
560 IF STRIG(0)=1 THEN RETURN
570 IF(STRIG(0)=2)*(V=0)THEN GOTO 600
580 IF(STRIG(0)=2)*(V=1)THEN GOTO 620
590 GOTO 560
600 LOCATE 9,15:PRINT " "
610 LOCATE 9,17:PRINT "*":V=1:PAUSE 30:GOTO 570
620 LOCATE 9,17:PRINT " "
630 LOCATE 9,15:PRINT "*":V=0:PAUSE 30:GOTO 570
```

プログラムの内容は

★リスト１

５行：画面を消去してから320行からのタイトル表示をするプログラムを呼びだす。

10行：画面を消しスプライトが使えるようにしてからスターキラーのＸ座標を120にして，スコアを０にする。

20行：乱数でアステロイドを表示する。

21，22行：ＧＡＭＥ Ｂのときは，もう一つよけいにアステロイドを表示する。

25行：乱数で，30分の１の確率で，スペシャル・フラッグを表示する。

30，40行：スプライトの表示とスコアの加

算。
50〜80行：コントローラーの入力からスターキラーを移動させる。
90, 100行：スターキラーが画面の外にでないようにしている。
105行：スプライトを表示。
110〜125行：スターキラーがアステロイドかスペシャル・フラッグに当たったかどうか調べている。
127〜160行：スコアにより色を変えている。
170〜260行：GAME OVERの処理。
270〜310行：スコアに対する評価をきめるためのサブルーチン。
320〜630行：タイトル表示と，GAME A，Bを選ぶためのルーチン。

★リスト2
1行：スプライトなどの設定。
2行：迷路データの読み込み。
3〜8行：データから迷路を表示する。
9行：初期設定。
10行：スプライトの表示。
11〜14行：コントローラーの入力による移動指示。
15行：時間切れの判定。
16行：面クリアしたときに24行へ行かせる。
17行：メイン・ルーチンへもどる。
18〜23行：色をぬるためのルーチン。
24, 25行：10面クリアしたのならGAME OVER。そうでないならつぎの面へ進む。
26, 27行：GAME OVERの処理。

Y \ X:0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
1	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
2	F32																											F32
3	F32																											F32
4	F32																											F32
5	F32																											F32
6	F32																											F32
7	F32																											F32
8	F32																											F32
9	F32																											F32
10	F32																											F32
11	F32																											F32
12	F32																											F32
13	F32																											F32
14	F32																											F32
15	F32																											F32
16	F32																											F32
17	F32																											F32
18	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
19	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
20			R	E	V	E	R	S	E		T	U	R	N		2	0		R	O	U	N	D		1			

《第1図》REVERSEのBGグラフィックのデータ

《リスト2》REVERSEのプログラム・リスト

```
1 CGEN2:CGSET1,0:PALETB 0,13,48,39,22:DEFSPRITE0,(3,1,0,0,0)="ｳｪｵｬ":DIMD(12,7):R
=0:B$=CHR$(195)+CHR$(195)
2 CLS:VIEW:SPRITEON:G=0:READA$:FORX=0TO12:FORY=1TO2:T=VAL("&H"+MID$(A$,X*2+Y,1))
:G=G+4:S=4:IFY=2THENS=0
3 D(X,S+3)=0:IFT>7THENM=3:L=8:GOSUB8
4 D(X,S+2)=0:IFT>3THENM=2:L=4:GOSUB8
5 D(X,S+1)=0:IFT>1THENM=1:L=2:GOSUB8
6 D(X,S)=0:IFT>0THENM=0:GOSUB8
7 NEXT:NEXT:R=R+1:LOCATE23,20:PRINTR:GOTO9
8 D(X,S+M)=1:G=G-1:T=T-L:LOCATE2*X+1,(S+M)*2+2:PRINTB$:LOCATE2*X+1,(S+M)*2+3:PRI
NTB$:RETURN
9 X=6:Y=4:T=20:GOSUB23:LOCATE7,23:PRINT"PUSH [START]";:IFSTRIG(0)<>1THEN9
10 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,3,60,48,0,0):POSITION0,16,192:DEFMOVE(1)=SPRITE(1,7,60,50
,0,2):POSITION1,224,192:MOVE0,1:LOCATE7,23:PRINT"                ";:H=-5:O=10:A$=CHR
$(254)+CHR$(254)
11 S=STICK(0):IFS=2ANDX>0THENIFD(X-1,Y)<>1GOSUB18:X=X-1:O=1:GOSUB21
12 IFS=1ANDX<12THENIFD(X+1,Y)<>1GOSUB18:X=X+1:O=3:GOSUB21
13 IFS=8ANDY>0THENIFD(X,Y-1)<>1GOSUB18:Y=Y-1:O=2:GOSUB21
14 IFS=4ANDY<7THENIFD(X,Y+1)<>1GOSUB18:Y=Y+1:O=4:GOSUB21
15 H=O:LOCATE14,20:PRINTT;" ":IFMOVE(0)<>-1THEN27
16 IFG=0THENGOTO24
17 GOTO11
18 D(X,Y)=2-D(X,Y):IFD(X,Y)=0GOSUB20:G=G+1:PRINT"  ":LOCATEM,L+1:PRINT"  ":RETUR
N
19 GOSUB20:G=G-1:PRINTA$:LOCATEM,L+1:PRINTA$:RETURN
20 M=X*2+1:L=Y*2+2:LOCATEM,L:RETURN
21 IFABS(O-H)=2THENT=T-1:IFT=0THENCLS:GOTO27
22 IFT=1THENPLAY"T104C1DE"
23 SPRITE0,X*16+24,Y*16+39:RETURN:
24 IFR=10THEN26
25 GOTO2
26 CLS:LOCATE5,10:PRINT"YOUR PLAY IS NICE"
27 SPRITEOFF:LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER"
50 DATA086A005510DA0258520668421B
51 DATA086A0056107700DA026A28AA88
52 DATA1056107A00B5007622A80A5A18
53 DATA10465415D01A40770076445500
54 DATA10461057405A08EF00BA025610
55 DATA086A02E80F6D401BD105E80AB8
56 DATA086A00EB01744610D514426A08
57 DATA10462CA18D206E2A802B482A88
58 DATA085A5803E90C694318DD045610
59 DATA04754017E016406B28822E600A
```

■お知らせ！
※「レスキュー・ファミコン・プログラミング」のコーナーをもうけます。質問のある人は，ハガキでどしどしお寄せください。
※本誌で使用しているファミコンのプログラム・リストは，Beep誌'85年5月号掲載のソフト（原作者＝KAZ氏）を使わせていただき，印字したものです。
※ファミリーコンピュータを使ったプログラムを大募集しています。ファミコンをパソコンとしておおいに活用した，力作をお待ちしています。ファミリーベーシックはゲームを作るには最高に使いやすいBASICです。お年玉で，ぜひファミリーベーシックを買って，本コーナーをおおいに盛りあげてください。（編集部）

ナイコン族のためのお楽しみコーナー

ナイコン・クラブ物語 PartⅢ

―新春編―

シミュレーション・ゲーム。プレイボード付き



by NCL

新学期をむかえて，はりきるＮＣＬの３人組。相変わらずのナイコン部室で，今日は何して遊ぶのか……。

「月刊カゲ」登場!!

Novice(ノービス)：今日は何して遊びます？　スゴロクはもういやですよ。

Lecturer(レクチャラー)：まったくノビ君は元気だねえ……。

Chap(チャップ)：ホント！　冬休みじゅうノビ君の相手で疲れちゃったよ。

N：そんなこと言わないで。

C：この冬休みで遊びという遊びをやりつくした感があるからなあ……。

N：それならゲーム・センター行きましょう。「月刊カゲ」に新ゲーム情報が載っているんですよ。

L：ん？　ちょっと見せてくれたまえ。

N：いいですよ。(「月刊カゲ」を渡す)

L：シミュレーション・ゲーム「ファミコンを捜せ！」？

C：パソコン版じゃないんですか？

L：ボード版なんだ。ルールもフローチャートになっているんだな。

C：やってみましょうか。

実際のプレイ例

L：さあ，はじめるかね。まずは生徒だ。

C：「戦闘中か？」

N：ちがいまーす。

C：「移動するか休息するか？」

N：体力満タンだもん。休息する必要なし。

L：それじゃ移動だ。移動力は…体力が13だから３だね。

N：こう移動しましょう(**第１図**)。

C：「移動先に教師はいるか」ノーだね。

L：「移動先が箱またはロッカーか」ノー。

N：つぎは教師の番だ。

C：「視界内か？」

N：１人も視界内にいませんね。

L：それじゃ，みんな「休息」だ。

N：みんな基本体力あるから，増えませんよ。

C：それじゃ，みんなおしまい。つぎ，生徒。

L：「戦闘中」ではない。

N：「移動」しま～す(**第２図**)。まだ，移動できるけど，やめちゃっていいですか？

L：いいとも。

C：「移動先に教師はいるか？」いない。

N：「移動先が……」ロッカーだよ～ん。

C：「開けるか？」

N：もちろん。

L：「視界内にいる教師はみな関心を持つ」

N：視界内にオーコワ先生がいますね。

C：オーコワ先生が関心を持ちました。

L：さあ，つぎ。「何があったか？」

N：ロッカーだからホーキです。

C：「あった物を手に入れる」

N：そのあとにウダウダ書いてあるのは…。

L：つまり，このゲームではソフト・カートリッジを除いて，一つの物しか持てないんだ。だから，たとえばホーキを持っているときにマムシドリンクを見つけて，それが欲しかったら，ホーキを放棄（ほうき）しなくちゃならないんだよ。

N・C：……。

L：フン！　ホーキを手に入れたぞ。つぎ，教師の番！

C：オーコワ先生以外は，みんな視界外ですね。

N：それじゃ，他の人はみんな，意味なし休息だ。

L：さて，オーコワ先生。「生徒は戦闘中か」

N：いいえ。

C：「関心は？」ありますねえ。

L：「生徒と隣接しているか」していない。

N：それでは移動です。隣接するようにだからこうしましょう(**第３図**)。

C：「生徒と隣接しているか」しましたね。

L：それじゃ尋問(じんもん)だ。「こんなところで何をしているんだね，キミ」

N：「いやーちょっと……」サイコロを１個ふる。ヨッと。⚃だ。

C：オーコワ先生の言いわけ値は２だから，失敗だね。

N：ゲゲッ，校長の手先と知られちゃった。

L：さあ，生徒の番だ。まだ戦闘中ではない。

N：移動しますよ。戦ってやる(**第４図**)。

C：「移動先に教師はいるか」いるよ。

L：「その教師は生徒が手先だと知る」

N：もうどっちみち知られてるもん！

C：教師の番。オーコワ先生以外は視界外。

L：オーコワ先生。生徒は戦闘中。「手先だと知る」。もとよりだけどね。

N：「関心は」手先だと知っている。

C：「戦闘中？」ハイそうです。では……。

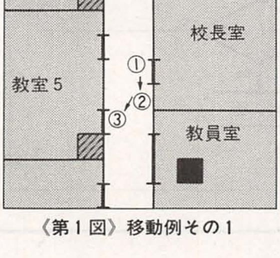
N：オーコワ先生の攻撃だ。

L：２人の体力差は５だ。サイコロふって。

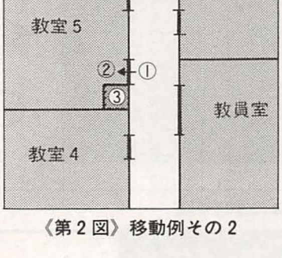
N：コロッ。⚃だ。ゲゲッ！　やられた!!

C：生徒の体力が12になっちゃったね。

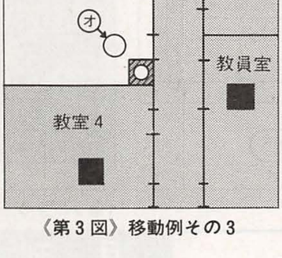
※ＮＣＬの３人のように，さあキミも実際にプレイしてみよう！



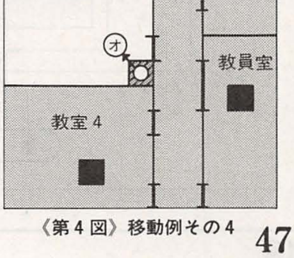
《第１図》移動例その１



《第２図》移動例その２



《第３図》移動例その３



《第４図》移動例その４

シミュレーション・ゲーム（1人プレイ用）

ファミコンを捜せ！

●Story

あなたの通っている中学校の校長先生は，新年会のクジ引きで「ファミコン」＆ソフト・カートリッジ18本を当てました。それ以来，校長先生は校長室でファミコンに明けくれる毎日でした。困った他の先生たちは，ある日そのファミコンを隠してしまいました。

校長先生はたまたま通りかかったあなた（生徒）に，ファミコンを取りもどすことをたのむのでした。

●目的

ファミコンとソフト18本をすべて手に入れて，校長室へもどってきてください。すべてそろうまで校長室に入ることはできません。ファミコンは校内のどこかの箱に隠されています。ソフトは各先生が1本ずつ持っており，その先生を倒すと手に入ります。

●遊びかた

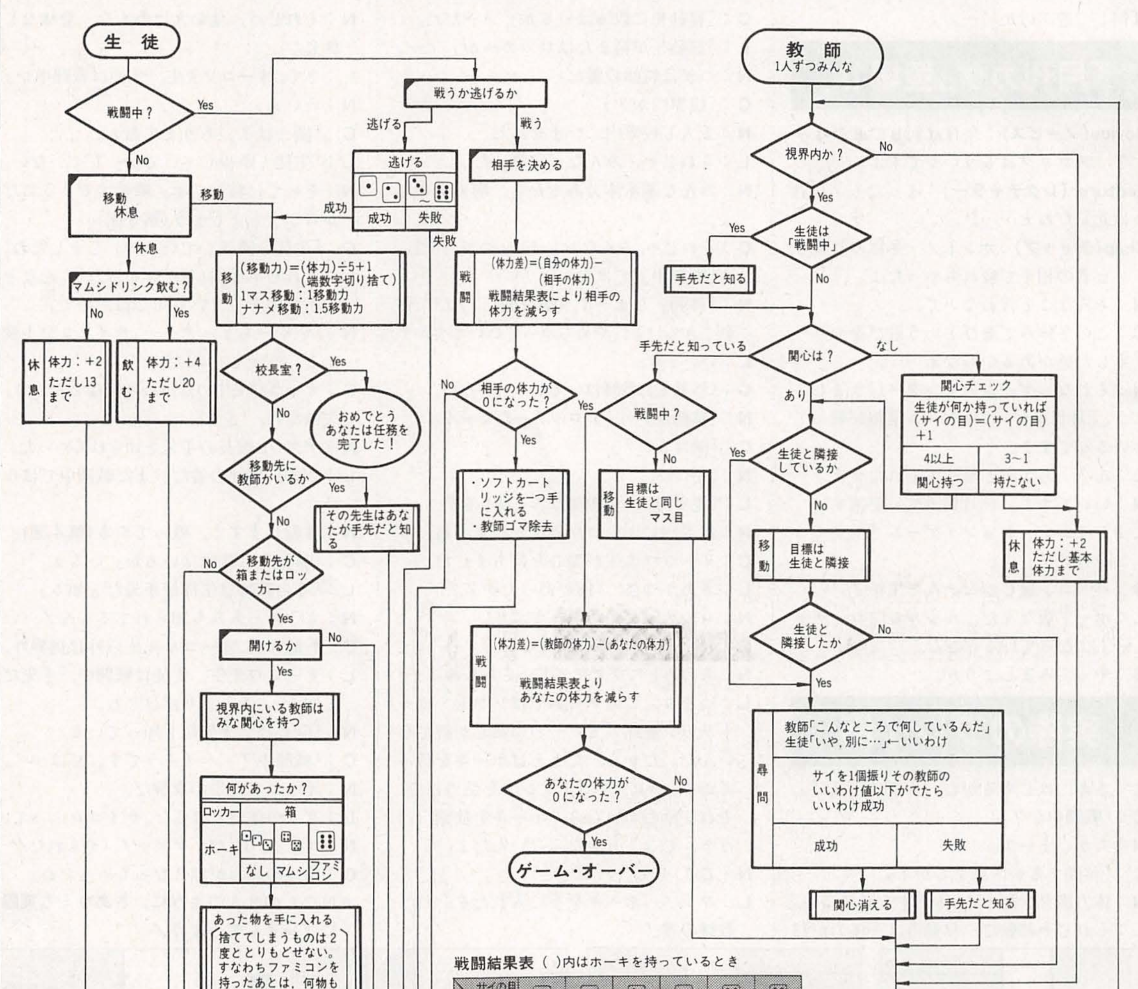
サイコロと適当なコマ（教師18人，生徒1人，計19人分）を用意し，キャラクター表（第1表）に従って配置します。あとは第5図に従ってプレイしていってください。

●ことばの説明

体力：これは生命力と同じようなもので，0になれば死亡となります。

基本体力：最初に持っている体力のことで，休息による体力の回復では，これを越えることはできません。

関心：教師がとる態度です。あなたに対して，無関心，関心あり，校長の手先だと知っているの3とおりがあり，



戦闘結果表（ ）内はホーキを持っているとき

体力差＼サイの目	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
7以上	1(2)	1	1	1	1	0
2~6	1(2)	1	1	1	0	0
−1~1	1(2)	1	1	0	0	0
−6~−2	1(2)	1	0	0	0	0
−7以下	1(2)	0	0	0	0	0

《第5図》ゲームの進行手順

関心ありなら近くへ寄ってくるし，手先だと知れば戦闘をしかけてきます。

言いわけ：あなたが関心を持たれ，教師が隣接してくると，教師は「こんなところで何をしている」と尋問します。それに対して，あなたは言いわけするわけです。「いやーちょっと……」サイコロを1個ふり，言いわけ値以下がでれば，その先生の関心は消えます。

戦闘：あなたと誰か先生が同じマス目にいるとき，それがすなわち戦闘中であるといいます。他の先生の視界内で戦闘中になると，それらの先生に手先であると自動的にばれます。

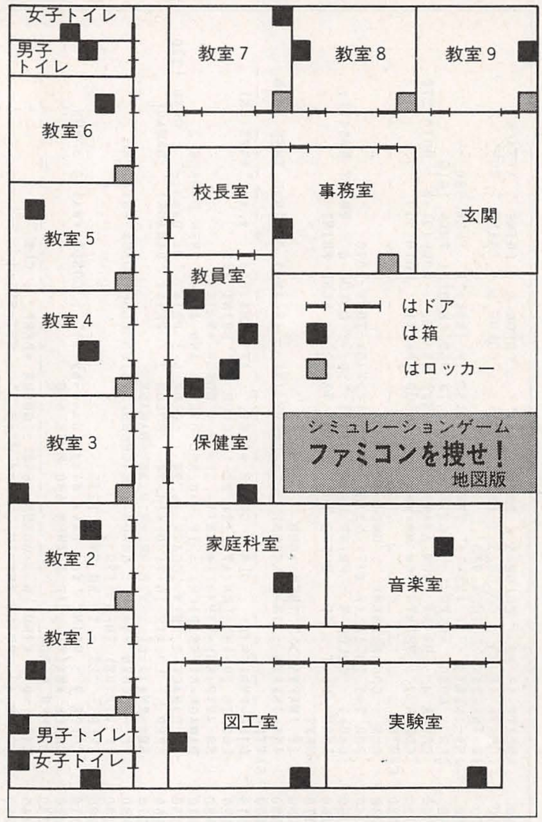
持ち物：ソフト以外に持ち物は一つしか持てません。

○ファミコン：これとソフト18本を持って，校長室へ行くのが目的です。
○ホーキ：戦闘のときに有利。
○マムシドリンク：体力が急激に回復！

箱：この中にファミコンかマムシドリンクが入っています。一度開けてしまうと消滅します。

ロッカー：これにはホーキが1本入っています。一度開けると消滅します。

視界：見ることのできるマス目のことを「このマス目は視界内だ」と言います。距離的には5マス以内で，視線（自分のマスと相手のマスの中心どうしを結ぶ直線）がカベやドアでさえぎられないところのことです。



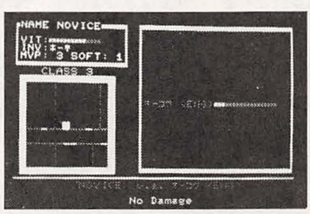
《第6図》これがプレイボードだ

《第1表》キャラクター表

	最初の位置	基本体力	言いわけ値
あなた	校長室前	13	—
ホーカマ(事務員)	事務室	16	3
カゲヤマ(国語)	教員室	13	4
シオザワ(国語)	女子トイレ	12	3
ヘン(数学)	教員室	9	3
ハルミ(数学)	教員室	13	2
ヤマシタ(理科)	実験室	17	1
ツグミ(理科)	教員室	7	5
クンタ(社会)	男子トイレ	11	3
ナニハ(社会)	教員室	16	4
オーコワ(英語)	教室1～6のどこか	18	2
アンヌ(英語)	教室1～6のどこか	13	3
ミツヤ(体育)	ろうか	16	4
スタハラ(体育)	ろうか	20	2
ヒスタニ(音楽)	音楽室	9	1
トンパチ(美術)	図工室	10	5
モリナオ(技術)	図工室	13	3
フーコ(家庭)	家庭科室	8	2
キムコ(保健)	保健室	16	2

おまけのプログラム ファミコンを捜せ！
for PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC)用

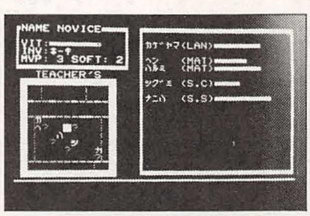
ルールその他はボード版とほぼ同じです。相違点は
○休息による回復は一律に＋2ではなく，また基本体力まで回復することはできない。
○マムシドリンクによる回復力がちがう。
○視界についての判定が甘いときがある。



《写真1》オーコワ先生と激闘中。勝利は近いぞ！

■**操作方法**

操作方法は，画面の指示に従うだけです。CAPSは，ロックしておいてください。移動はテンキーの1～9で，リターン・キーを押すか，移動力がなくなると，"OK(Y/N)？"と聞いてくるので答えてください。リストが長くてごめんなさい。



《写真2》ゲゲッ!!教員室には先生がいっぱいだ！

ファミコンを捜せ！のプログラム・リスト(N-88BASIC用)

```
10 GOTO 1820 : '___ INITIALIZE
20 '_____________ MAIN ______________
30    IF FNKP(X(0),Y(0))<>1 THEN 70
40    CLS : FOR I=0 TO 15 : GOSUB *BEEP. : NEXT : COLOR 4
50    PRINT "Congurataulation !" : PRINT "You have completed your mission !!"
60    GOSUB *WAIT2 : RUN
70    SEARCH.=0 : CLS : GOSUB *BEEP. : I=0 : IF MODE(0) THEN 920
80 'MOVEMENT ________________________________________
90    LOCATE 15,22 : COLOR 5 : PRINT "[M]"; : COLOR 6 : PRINT " MOVE"
100    LOCATE 15,23 : COLOR 5 : PRINT "[R]"; : COLOR 6 : PRINT " REST"
110    IF INKEY$<>"" THEN 110
120    IN$=INKEY$ : IF IN$="M" THEN 270 ELSE IF IN$<>"R" THEN 120
130 'REST _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
140    CLS : GOSUB *BEEP. : IF INV<>1 THEN 240
150    LOCATE 15,22 : COLOR 5 : PRINT "[R]"; : COLOR 6 : PRINT " REST"
160    LOCATE 15,23 : COLOR 5 : PRINT "[D]"; : COLOR 6 : PRINT " DRINK"
170    IF INKEY$<>"" THEN 170
180    IN$=INKEY$ : IF IN$="R" THEN 240 ELSE IF IN$<>"D" THEN 180
190 'DRINK _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
200    CLS : GOSUB *BEEP. : INV=0 : Q=5-(VIT(0)-VTP(0))
210    IF Q<=0 THEN VTP(0)=VTP(0)+5 : GOTO 260
220    IF Q>2 THEN VIT(0)=VIT(0)+1
230    VTP(0)=VIT(0) : GOTO 260
240 'REST _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
250    CLS : GOSUB *BEEP. : Q=VIT(0)-VTP(0) : VTP(0)=VTP(0)-(Q>11)-(Q>6)-(Q>1)
260    GOSUB *STATUS. : GOTO 530
270 'MOVE _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
280    CLS : GOSUB *BEEP. : X=7 : Y=13 : XX=X(0) : YY=Y(0) : MVP!=FNMVP(0)
290    CLS : PRINT "MOVING POINTS=";MVP!
```

```
300   LOCATE X,Y : IN$=INPUT$(1) : IN=VAL(IN$) : IF IN$=CHR$(13) THEN 360
310    IF IN<1 OR IN>9 OR IN=5 THEN 300
320    COST!=1+.5*(IN MOD 2) : IF MVP!<COST! THEN 300
330    DX=(IN MOD 3=1)-(IN MOD 3=0) : DY=(INT((IN-1)/3)>1)-(INT((IN-1)/3)<1)
340    GOSUB *CAN.GO:IF OK THEN MVP!=MVP!-COST!:XX=XX+DX:YY=YY+DY:X=X+DX:Y=Y+DY
350    IF MVP!>=1 THEN 290
360    CLS : GOSUB *BEEP. : LOCATE 0,21 : COLOR 6 : PRINT "Ok(Y/N)?";
370    LOCATE X,Y:IN$=INPUT$(1):IF IN$="N" THEN 280 ELSE IF IN$<>"Y" THEN 360
380    CLS:X(0)=XX:Y(0)=YY:GOSUB 1500:IF MODE=1 OR FNWP(X(0),Y(0))<128 THEN 530
390    CLS : GOSUB *BEEP. : COLOR 2 : PRINT "There might be something hiden."
400            LOCATE 7,23 : COLOR 6 : PRINT "Will you search (Y/N)?";
410    IN$=INPUT$(1) : IF IN$="N" THEN 530 ELSE IF IN$<>"Y" THEN 390
420    CLS:GOSUB *BEEP.:MID$(WP$(Y(0)),X(0)+1,1)=CHR$(FNWP(X(0),Y(0)) AND 3)
430    Q$=INV$(FNWP(X(0),Y(0))) : SEARCH.=1
440    COLOR 7 : PRINT TAB(9);"You found ";Q$;"." : LOCATE 7,13 : PRINT " "
450    GOSUB *WAIT1 : IF FNWP(X(0),Y(0))<>3 THEN 470
460    INV=3 : FOR WP=0 TO 39 : WP$(WP)=STRING$(54,0) : NEXT : GOTO 510
470    IF FNWP(X(0),Y(0))=0 THEN GOSUB *WAIT1 : GOTO 530
480    LOCATE 10,23 : COLOR 6 : PRINT "Will you take it (Y/N)?";
490    IN$=INPUT$(1) : IF IN$="N" THEN 530 ELSE IF IN$<>"Y" THEN 490
500    INV=FNWP(X(0),Y(0))
510    CLS : GOSUB *BEEP. : LOCATE 13,22 : COLOR 4 : PRINT "You got ";Q$;"."
520    GOSUB *STATUS.
530 'TEACHERS ________________________________________________________________♥
540    FOR I=1 TO 18:PN=I:XX=X(I):YY=Y(I):X=X(I)-X(0)+7:Y=Y(I)-Y(0)+13
550    MVP!=FNMVP(I) : IF VW(I)=0 THEN 620
560    IF MODE(0) THEN MODE(I)=2 : GOSUB *PRINT.NM
570     IF X=7 AND Y=13 THEN 920
580     IF MODE(I)=2 THEN TX=7 : TY=13 : GOTO 760
590    IF MODE(I) OR FNDICE(0)>2+SEARCH.-(INV>0) OR FNKP(X(0),Y(0))=3 THEN 610
600    MODE(I)=1 : GOSUB *PRINT.NM
610    IF MODE(I)=1 THEN IF MODE(I)=1 THEN IF X>5 AND X<9 AND Y>11 AND Y<15 THEN
        640 ELSE TX=7+SGN(X-7) : TY=13+SGN(Y-13) : GOTO 760
620    Q=VIT(I)-VTP(I) : VTP(I)=VTP(I)-(Q>11)-(Q>6)-(Q>1)
630    NEXT : GOTO 20
640 'INTERROGATION _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
650    CLS : GOSUB *BEEP.
660    COLOR 6 : PRINT "[";NM$(I);"]:";"Hey! What are you doing?"
670    GOSUB *WAIT1 : GOSUB *BEEP.
680    COLOR 7 : PRINT "[";NM$(0);"]:";"Just hanging around ...."
690    GOSUB *WAIT1 : IF FNDICE(0)<SAY(I) THEN 730
700    COLOR 2 : PRINT "[";NM$(I);"]:";"Don't you dare lie!"
710            PRINT "                 I know who you are!"
720    MODE(I)=2 : GOSUB *BEEP. : GOSUB *PRINT.NM : GOTO 630
730    COLOR 4 : PRINT "[";NM$(I);"]:";"Oh,you better go home"
740            PRINT "                 before it gets dark."
750    MODE(I)=0 : GOSUB *BEEP. : GOSUB *PRINT.NM : GOTO 630
760 'MOVE _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
770    VRAM$=" " : COLOR 4-MF(I)
780    DX=SGN(TX-X) : DY=SGN(TY-Y)
790    IF DX<>0 AND DY= 0 THEN SX=X+DX : SY=Y    : Q!=1 : GOTO 830
800    IF DX= 0 AND DY<>0 THEN SX=X    : SY=Y+DY : Q!=1 : GOTO 830
810    IF MVP!<1.5 THEN 860
820    GOSUB *CAN.GO : IF OK THEN SX=X+DX : SY=Y+DY : Q!=1.5 ELSE 860
830    LOCATE X,Y:PRINT VRAM$:X=SX:Y=SY:MVP!=MVP!-Q!:VRAM$=FNVRAM$(X,Y)
840    LOCATE X,Y : PRINT MID$(NM$(I),1,1)
850    IF X=TX AND Y=TY OR MVP!<1 THEN 880 ELSE 780
860    W=DY:DY=0:GOSUB *CAN.GO:IF OK THEN SX=X+DX:SY=Y:Q!=1:GOTO 830
870    DY=W:DX=0:GOSUB *CAN.GO:IF OK THEN SX=X:SY=Y+DY:Q!=1:GOTO 830
880    X(I)=X(0)+X-7 : Y(I)=Y(0)+Y-13 : QX=X : QY=Y
890    IF MODE(I)=1 AND QX=TX AND QY=TY THEN 640
900    IF MODE(I)=2 AND QX=TX AND QY=TY THEN MODE(0)=1
910    GOTO 630
920 'ATTACK _______________________________________________________________♥
930    CLS : GOSUB *BEEP. : EN=I :IF I THEN 1100
940 'PLAYER'S ATTACK _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
950    LOCATE 15,22 : COLOR 5 : PRINT "[A]"; : COLOR 6 : PRINT " ATTACK"
960    LOCATE 15,23 : COLOR 5 : PRINT "[R]"; : COLOR 6 : PRINT " RUN"
970    IF INKEY$<>"" THEN 970
980    IN$=INKEY$ : IF IN$="A" THEN 1020 ELSE IF IN$<>"R" THEN 980
990    CLS : GOSUB *BEEP. : LOCATE 16,22 : IF FNDICE(0)>1 THEN 1010
1000    COLOR 4 : PRINT "RUN AWAY!"   : GOSUB *WAIT1 : MODE(0)=0 : GOTO 270
1010    COLOR 2 : PRINT "You missed!" : GOSUB *WAIT1 : GOTO 530
1020 'CHOICE _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
1030    CLS : GOSUB *BEEP. : U=0 :
1040    FOR T=1 TO 18:IF X(T)<>X(0) OR Y(T)<>Y(0) THEN 1070
1050    U=U+1 : COLOR 5 : PRINT USING "[##]:";U; : COLOR 6 : PRINT NM$(T);
1060    ENEMY(U)=T : IF U MOD 2 THEN PRINT TAB(20); ELSE PRINT
1070    NEXT
1080    IF INKEY$<>"" THEN 1080
1090    IN$=INKEY$ : IN=VAL(IN$) : EN=ENEMY(IN) : IF IN<1 OR IN>U THEN 1090
1100 'BATTLE _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
1110    DICE=FNDICE(0) : CLS : GOSUB *BEEP. : AT$=NM$(0)+"  v.s. "+NM$(EN)
1120    LOCATE 20-INT(LEN(AT$)/2),22 : COLOR 2 : PRINT AT$
1130    SS=(VTP(EN)-VTP(0))*SGN(I-.5)+20 : GOSUB *WAIT1
1140    DAMAGE=BT(SS,DICE) : IF I=0 AND DICE=0 AND INV=2 THEN DAMAGE=2
1150    IF DAMAGE=0 THEN LOCATE 16,24 : COLOR 6 : PRINT "No Damage" : GOTO 1220
1160    BEEP  : LOCATE 10-(I=0)*13,24 : COLOR 2 : PRINT "DAMAGE! ";DAMAGE
1170    BM=-EN*(I=0) : VTP(BM)=VTP(BM)-DAMAGE
1180    IF BM THEN PN=BM : GOSUB *TEACHERS.STATUS ELSE GOSUB *STATUS.
1190    IF VTP(BM) THEN 1220
1200    BEEP : CLS : IF BM THEN 1230
1210    COLOR 2 : PRINT "You have died. Good-by !!" : GOSUB *WAIT2 : RUN
1220    GOSUB *WAIT1 : IF I THEN 630 ELSE 530
1230 ' TEACHER DIED _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
1240    X(BM)=0 : Y(BM)=0 : GOSUB 1650 : GOSUB *BEEP. : CLS
1250    COLOR 4 : PRINT NM$(BM);" had died." : SFT=SFT+1
1260    PRINT "You have got a soft cartridge!"
1270    GOSUB *STATUS. : GOSUB 1500 : GOTO 530
1280 '                     SUBROUTINE
1290 *WAIT1        FOR WAIT.=0 TO  999 : NEXT : RETURN
1300 *WAIT2        FOR WAIT.=0 TO 1999 : NEXT : RETURN
1310 *CAN.GO '__________________________________________________________________
1320    IF DX=0 THEN GOSUB *DY : RETURN
1330    IF DY=0 THEN GOSUB *DX : RETURN
1340    QX=XX : QY=YY : WX=DX : WY=DY : DX=0 : GOSUB *DY : IF NOT OK THEN 1360
1350    YY=YY+DY : DX=WX : DY=0 : GOSUB *DX : DY=WY : IF OK THEN YY=QY : RETURN
1360    YY=QY    : DX=WX : DY=0 : GOSUB *DX : DY=WY : IF NOT OK THEN RETURN
1370    XX=XX+DX : DY=WY : DX=0 : GOSUB *DY : DX=WX : XX=QX : RETURN
1380  *DX OK=(FNLR(XX-(DX>0),YY)<>2) AND (FNKP(XX+DX,YY+DY)<>1 OR INV=3):RETURN
1390  *DY OK=(FNUD(XX,YY-(DY>0))<>2) AND (FNKP(XX+DX,YY+DY)<>1 OR INV=3):RETURN
1400 *STATUS. '__________________________________________________________________
1410    COLOR 7 : LOCATE  5,3 : PRINT INV$(INV)
1420              LOCATE  5,4 : PRINT FNMVP(0)
1430              LOCATE 13,4 : PRINT SFT
1440    FOR VV=1 TO VIT(0):LINE (8*VV+72,18)-STEP(6,3),2+(VTP(0)>=VV),BF:NEXT
1450    RETURN
1460 *VIEW.PRINT '_______________________________________________________________
1470    GOSUB 1590 : FOR Z=1 TO 18 : COLOR 4-MF(Z) : IF VW(Z)=0 THEN 1490
1480    LOCATE 7+X(Z)-X(0),13+Y(Z)-Y(0):PRINT MID$(NM$(Z),1,1)
1490    NEXT : RETURN
1500 'RANGE OF VIEW 1 '____________________________________________________________
1510    LINE (31,63)-STEP(177,89),0,BF : LINE (112,104)-STEP(15,7),5,BF
1520    LOCATE 0,8 : FOR Z=0 TO 10 : PRINT SPACE$(15) : NEXT
1530    FOR ZX=0 TO 11 : FOR ZY=0 TO 11
1540    IF ZX=11 THEN 1560 ELSE IF FNUD(X(0)-5+ZX,Y(0)-5+ZY)=0 THEN 1560
1550    LINE (33+ZX*16,63+ZY*8)-STEP(13,1),FNUD(X(0)-5+ZX,Y(0)-5+ZY),BF
1560    IF ZY=11 THEN 1580 ELSE IF FNLR(X(0)-5+ZX,Y(0)-5+ZY)=0 THEN 1580
1570    LINE (31+ZX*16,65+ZY*8)-STEP(1,5),FNLR(X(0)-5+ZX,Y(0)-5+ZY),BF
1580    NEXT:NEXT:LOCATE 3,6:Q=FNKP(X(0),Y(0)):PRINT NP$(Q):GOSUB 1650:RETURN
1590 'RANGE OF VIEW 2 '____________________________________________________________
1600    Q=FNKP(X(0),Y(0)) : FOR ZX=-5 TO 5 : FOR ZY=-5 TO 5
1610    IF FNWP(X(0)+ZX,Y(0)+ZY)<128 THEN 1640
```

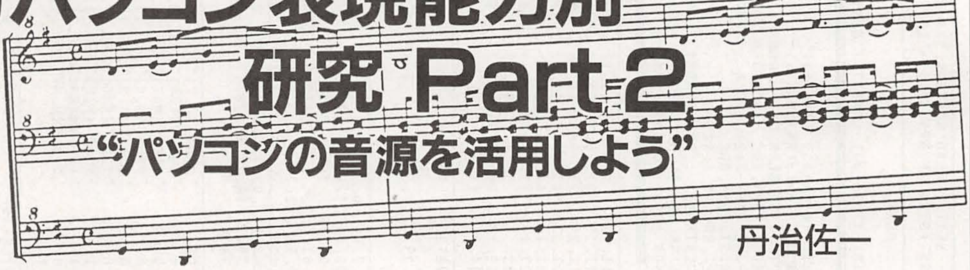
```
1620     X=X(0)+ZX : Y=Y(0)+ZY : GOSUB 1730
1630     IF OK THEN LOCATE 7+X-X(0),13+Y-Y(0) : COLOR 2 : PRINT "?"
1640     NEXT : NEXT : RETURN
1650 'RANGE OF VIEW 3 '_______________________________________________
1660     MODE(0)=0 : FOR Z=1 TO 18 : VW(Z)=0
1670     IF X(Z)<X(0)-5 OR X(Z)>X(0)+5 OR Y(Z)<Y(0)-5 OR Y(Z)>Y(0)+5 THEN 1700
1680     X=X(Z) : Y=Y(Z) : GOSUB 1730
1690     IF OK THEN VW(Z)=1:IF X(0)=X(Z) AND Y(0)=Y(Z) THEN MODE(0)=1:MODE(Z)=2
1700     NEXT : GOSUB *VIEW.PRINT : LINE (288,8)-STEP(335,143),0,BF
1710     FOR PN=1 TO 18:LOCATE 18,PN:PRINT SPACE$(18):GOSUB *TEACHERS.STATUS
1720     NEXT : RETURN
1730 'Can See ? '_____________________________________________________
1740     IF FNKP(X,Y)=Q OR FNKP(X,Y)>10 AND Q>10 AND Q MOD 10=FNKP(X,Y) MOD 10
           THEN OK=1 : RETURN ELSE OK=0 : RETURN
1750 *BEEP.             BEEP 1 : FOR BEEP.=0 TO 99 : NEXT : BEEP 0 : RETURN
1760 *PRINT.NM          GOSUB *BEEP.
1770     LOCATE 18,PN : COLOR CAL(MODE(PN)) : PRINT NM$(PN) : RETURN
1780 *TEACHERS.STATUS  IF VW(PN)=0 THEN RETURN
1790     GOSUB *PRINT.NM : FOR VV=1 TO VIT(PN)
1800     LINE (VV*8+440,PN*8+2)-STEP(6,3),2+(VTP(PN)>=VV),BF : NEXT : RETURN
1810     RETURN
1820 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ INITIALIZE ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1830     SCREEN 0,1 : WIDTH 40,25 : CONSOLE 0,25,0,1 : COLOR 7,0 : CLS 3
1840     LOCATE 8,24 : PRINT "Please wait 100 seconds."
1850     A=RND(-VAL(RIGHT$(TIME$,2)+LEFT$(TIME$,2)))
1860     DEFINT A-Z : DIM KP$(39),WP$(39),UD$(40),LR$(39),NM$(18),BT(40,5),NP$(30
),X(18),Y(18),MODE(18),VIT(18),VTP(18),MF(18),SAY(18),VW(18),CAL(2),ENEMY(17)
1870     DEF FNMVP(X)=INT(VTP(X)/5)+1 : DEF FNDICE(X)=INT(RND(1)*6)
1880     DEF FNVRAM$(X,Y)=CHR$(PEEK(&HF3C8+Y*120+X*2))
1890     DEF FNKP(X,Y)=ASC(MID$(KP$(Y),X+1,1))
1900     DEF FNWP(X,Y)=ASC(MID$(WP$(Y),X+1,1))
1910     DEF FNUD(X,Y)=VAL(MID$(UD$(Y),X+1,1))
1920     DEF FNLR(X,Y)=VAL(MID$(LR$(Y),X+1,1))
1930     CAL(0)=4 : CAL(1)=6 : CAL(2)=2 : RESTORE 2450
1940 'KP$( , ) _______________________________________________________
1950     FOR I=0 TO 39 : KP$(I)=STRING$(54,0) : NEXT
1960     READ RDX1,RDY1,RDX2,RDY2,RD : IF RD<0 THEN 1990
1970     FOR I=RDX1 TO RDX2 : FOR J=RDY1 TO RDY2
1980     MID$(KP$(J),I+1,1)=CHR$(RD) : NEXT : NEXT : GOTO 1960
1990 'UD$( , ) _______________________________________________________
2000     FOR I=0 TO 40 : UD$(I)=STRING$(54,0) : NEXT
2010     FOR I=0 TO 1363 : READ RD$,RDCT : RD=LEN(RD$)-1
2020     FOR J=0 TO RDCT : FOR K=0 TO RD : L=I+J*(RD+1)+K
2030     MID$(UD$(INT(L/44)+5),L MOD 44 +6,1)=MID$(RD$,K+1,1)
2040     NEXT : NEXT : I=L : NEXT
2050 'LR$( , ) _______________________________________________________
2060     FOR I=0 TO 39 : LR$(I)=STRING$(55,0) : NEXT
2070     FOR I=0 TO 1349 : READ RD$,RDCT : RD=LEN(RD$)-1
2080     FOR J=0 TO RDCT : FOR K=0 TO RD : L=I+J*(RD+1)+K
2090     MID$(LR$(L MOD 30 +5),INT(L/30)+6,1)=MID$(RD$,K+1,1)
2100     NEXT : NEXT : I=L : NEXT
2110 'WP$( , ) _______________________________________________________
2120     FOR I=0 TO 39 : WP$(I)=STRING$(54,0) : NEXT
2130     Q=INT(RND(1)*25) : FOR I=0 TO 24 : READ RDX,RDY
2140     IF I=Q THEN MID$(WP$(RDY),RDX+1,1)=CHR$(131) : GOTO 2160
2150     W=128-(RND(1)<.25) : MID$(WP$(RDY),RDX+1,1)=CHR$(W)
2160     NEXT
2170     FOR I=0 TO 5 : MID$(WP$(11),6*I+10,1)=CHR$(130) : NEXT
2180     FOR I=0 TO 2 : MID$(WP$(I*7+21),43,1)=CHR$(130) : NEXT
2190 'STATUS __________________________________________________________
2200     FOR I=0 TO 18 : READ NM$(I),X(I),Y(I),VIT(I),VTP(I),SAY(I),MF(I) : NEXT
2210     FOR I=0 TO 18
2220     IF X(I)<0 THEN XX=INT(RND(1)*44+5) ELSE XX=X(I)
2230     IF Y(I)<0 THEN YY=INT(RND(1)*30+5) ELSE YY=Y(I)
2240     Q=FNKP(XX,YY) : IF Q<2 OR Q=2 AND MF(I)=1 OR Q=3 AND MF(I)=0 THEN 2220
2250     X(I)=XX : Y(I)=YY : NEXT
2260 'NP$( ) ________________________________________________________
2270     FOR I=0 TO 10 : READ NP$(I) : NEXT : READ NP$(11),NP$(21)
2280     FOR I=1 TO 9:NP$(I+11)=" CLASS"+STR$(I):NP$(I+21)="LOCKER"+STR$(I):NEXT
2290 'INV$( )    BT( , ) _____________________________________________
2300     FOR I=0 TO  3 : READ INV$(I) : NEXT
2310     FOR I=0 TO 40 : FOR J=0 TO 5
2320     BT(I,J)=-(-(I>26)-(I>21)-(I>18)-(I>13)>J) : NEXT : NEXT
2330 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ SCREEN ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
2340     RESTORE 2880 : BEEP : CLS
2350     LOCATE  0, 0 : PRINT "Your Name (within 9 letters)"
2360     LOCATE 13,10 : INPUT "->",NM$(0) : NML=LEN(NM$(0))
2370     IF NML>9 THEN BEEP : CLS : GOTO 2350 ELSE CLS : CONSOLE 21,4
2380     FOR I=0 TO 1 : READ RDX,RDY,RDSX,RDSY,RDC : FOR J=0 TO 3
2390     LINE (RDX+J,RDY+J)-STEP(RDSX-J*2,RDSY-J*2),RDC,B : NEXT : NEXT
2400     FOR I=0 TO 2 : READ RDX,RDY,RDSX,RDSY,RDC
2410     LINE (RDX,RDY)-STEP(RDSX,RDSY),RDC,BF : NEXT
2420     FOR I=0 TO 4 : READ RDS$ : LOCATE 1,I : PRINT RDS$ : NEXT
2430     LOCATE 6,0 : PRINT NM$(0) : LINE (14,0)-STEP(82+NML*16,7),0,BF
2440     GOSUB 1500 : GOSUB 1590 : GOSUB 1650 : GOSUB *STATUS. :GOTO 20
2450 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ DATA POOL ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
2460 'KP$( , ) ___________________________________________________
2470 DATA  5, 5, 6,11, 3 ,  7, 5, 8,11, 2 ,  9, 5,14,11,12 ,  9,11, 9,11,22
2480 DATA 15, 5,20,11,13 , 15,11,15,11,23 , 21, 5,26,11,14 , 21,11,21,11,24
2490 DATA 27, 5,32,11,15 , 27,11,27,11,25 , 33, 5,38,11,16 , 33,11,33,11,26
2500 DATA 39, 5,44,11,17 , 39,11,39,11,27 , 45, 5,46,11, 2 , 47, 5,48,11, 3
2510 DATA  5,12,48,13,11 , 12,14,13,32,11 , 41,14,42,34,11 , 43,14,48,20,18
2520 DATA 43,20,43,20,28 , 43,21,43,27,19 , 43,27,43,27,29 , 43,28,48,34,20
2530 DATA 43,34,43,34,30 ,  5,14,11,22, 4 ,  5,23,11,32, 5 , 14,14,20,22, 6
2540 DATA 14,23,20,32, 7 , 21,14,25,19, 8 , 26,14,34,19, 9 , 35,14,40,19, 1
2550 DATA 34,20,40,27,10 , 34,28,40,34,21 , -1,-1,-1,-1,-1
2560 'UD$( , ) ___________________________________________________
2570 DATA 2,43 , 0,263 , 2121,0 , 212212,5 , 1212,0 , 0,43 , 2,6 , 0,1 , 2,6
2580 DATA 21122,2 , 1222200,0 , 2,5 , 0,235 , 2,12 , 1,0 , 2,5 , 0,45 , 2,5
2590 DATA 0,43 , 2,6 , 0,1 , 2,6 , 0,232 , 2,6 , 0,1 , 2,5 , 0,175 , 2,15
2600 DATA 0,100 , 2,14
2610 'LR$( , ) ___________________________________________________
2620 DATA 2,27 , 0,31 , 2,6 , 0,52 , 2,6 , 0,91 , 2112221122112222112,0
2630 DATA 0,40 , 2112221122112222111200,0 , 2,6 , 0,172 , 2,6 , 0,1 , 2,18
2640 DATA 0,130 , 2,5 , 0,14 , 2,6 , 0,172 , 2,6 , 0,37 , 2,14 , 0,8
2650 DATA 222212,0 , 0,104 , 2,6 , 0,61 , 2,6 , 1222212,0 , 0,45 , 2122212,2
2660 DATA 0,29 , 2,6 , 0,52 , 2,6 , 0,52 , 2,29
2670 'WP$( , ) ___________________________________________________
2680 DATA  5, 9, 8, 5,11, 6,19, 9,21, 5,28, 9,37, 6,43, 9,46, 9,48, 8
2690 DATA  7,14, 5,21, 5,30,16,20,17,29,21,18,27,15,28,17,30,18,31,15
2700 DATA 34,19,34,26,48,20,48,21,46,34
2710 'STATUS ______________________________________________________
2720 DATA ""           ,36,13,13,13,0,0  ,  "ホーカマ (O.C)",37,24,16,16,3,0
2730 DATA "カゲヤマ(LAN)",26,14,13,13,4,0  ,  "シオザワ(LAN)", 6, 8,12,12,3,1
2740 DATA "ヘン   (MAT)",26,15, 9, 9,3,0  ,  "ハルミ  (MAT)",29,16,13,13,2,1
2750 DATA "ヤマシタ (S.C)", 7,27,17,17,1,0  ,  "ツグミ  (S.C)",31,17, 7, 7,5,1
2760 DATA "クンタ  (S.S)",45,-1,11,11,3,0  ,  "ナニハ  (S.S)",34,18,16,16,4,0
2770 DATA "オーコワ (ENG)",-1, 9,18,18,2,0  ,  "アンヌ  (ENG)",-1, 7,13,13,3,1
2780 DATA "ミツヤ  (P.E)",42,-1,16,16,4,1  ,  "ヌタハラ (P.E)",12,-1,20,20,2,0
2790 DATA "ヒスタニ (MUS)",16,26, 9, 9,1,1  ,  "トンバチ(ART)",10,18,10,10,5,0
2800 DATA "モリナオ (T.X)", 7,17,13,13,3,0  ,  "フーコ  (H.N)",16,19, 8, 8,2,1
2810 DATA "キムコ  (H.M)",22,16,14,14,2,1
2820 'NP$( ) ______________________________________________________
2830 DATA "OUT SIDE ","PRINCIPAL","TOILET(♠)","TOILET(♥)","D.M.Aroom"
2840 DATA "CHEMESTRY","H.M room "," MUSIC  "," ホケンシツ ♥ ","TEACHER'S"
2850 DATA " OFFICE  ","CORRIDOR "," HALL   "
2860 'INV$( ) _____________________________________________________
2870 DATA "NOTHING  ","マムシドリンク","ホーキ    ","ファミコン   "
2880 'SCREEN DATA _________________________________________________
2890 DATA    6,  2,243, 43,005,278,  2,355,155,007
2900 DATA   16, 56,207,103,007, 31, 63,177, 89,000,   0,163,639,  1,006
2910 DATA  "NAME","","VIT:","INV:","MVP:   SOFT:"
```

連載企画　周辺機器使いこなしマニュアル　その17

どのパソコンが１等賞!?

主力パソコン表現能力別研究 Part 2

“パソコンの音源を活用しよう”



丹治佐一

ゲーム・センターにあるゲームはやはりスゴイですね。自分で作ったゲームは，どこか何かが物足りない気がします。

モニター画面中をキャラクタがただ動きまわるだけでは，そのイメージがでてこないのです。動くときの音，ぶつかったときの音，ミサイルを発射したときの音，そしてゲーム自体のイメージをだすためのＢＧＭ(バック・グラウンド・ミュージック)があるからこそ，ゲームが盛りあがるのです。

自分で作ったゲームを，よりパワーアップさせるために，我がパソコンに内蔵されている音楽機能を大いに利用しようではありませんか。

ＰＳＧ（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）

パソコンには，効果音や音楽演奏させるために，それ専用のＩＣが入っています。カタログなどに載っているＰＳＧ（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）というＩＣがそれで，ほとんどのパソコンで使われています。

このＩＣは，早い話，ミニ・シンセサイザの機能が入ったＩＣで，プログラムによって音を自由に作ることができるものです。**第１図**がそのしくみです。

１個のＩＣの中には，三つの音と，ザーッというノイズをだす音が入っていて，それぞれ音の高さ，ノイズの音程をセットすることができます。

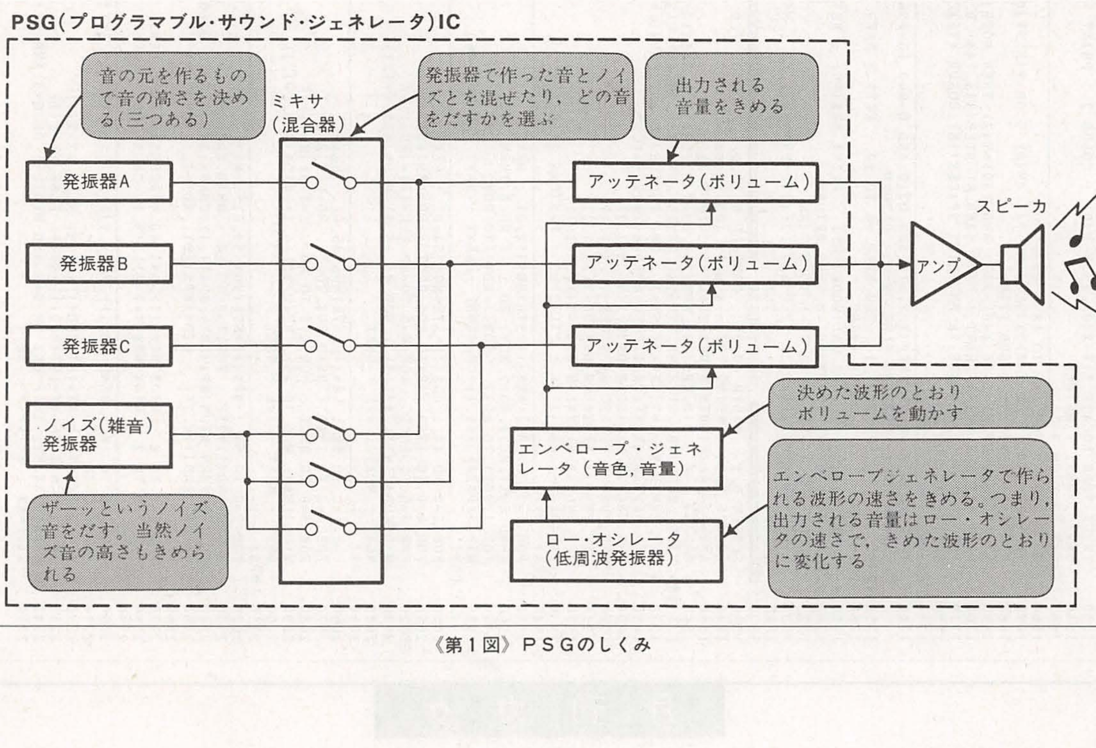
それを，ミキサでだす音を選んだり，混合してアッテネータというボリュームに送ります。アッテネータは，音量をきめる役目がありますが，別のロー・オシレータ(低周波発振器）やエンベロープ・ジェネレータ（波形発生器）によって作られた波形の状態のとおりにボリュームを動かすことができます。

それにより，音の変化を作れるので，ピアノ的な音や「バン！」というような破裂音，「ピュウーピュウー」といったアメパト・・サイレンの音も作れるわけです。

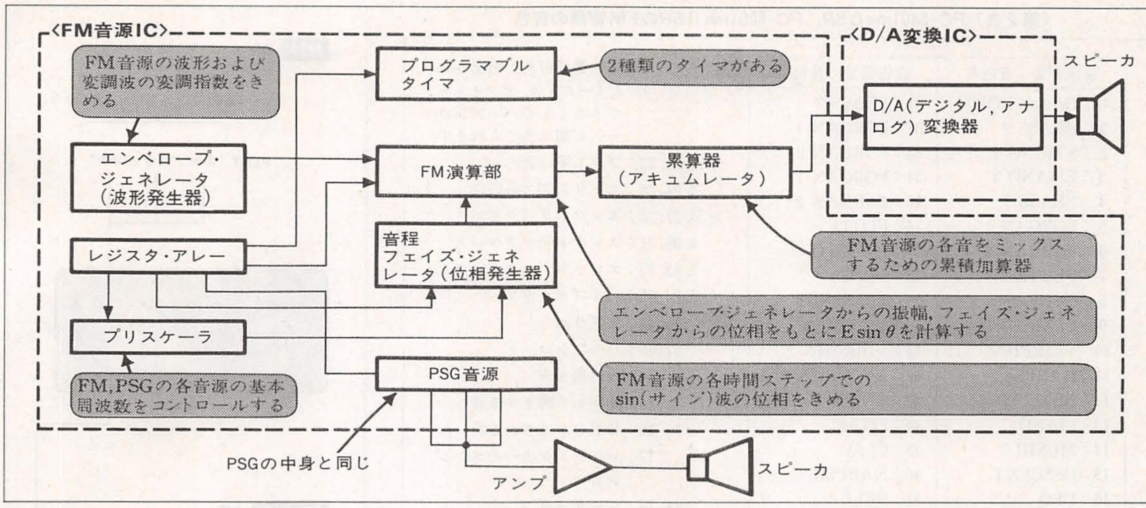
このＩＣの機能から１個で最大三つの音を同時にだせる，つまり，３重和音が可能になっています。パソコンにより６重和音，９重和音も可能なものがありますが，これらは，このＩＣを２個，３個と並列につなげて利用しているのです。

また，直接ＩＣをコントロールすることでいろいろな効果音が作れますが，思ったとおりの音をだすまでがたいへんです。

そこで，パソコンには，このＩＣを利用して簡単な音楽演奏をさせるための機能が内蔵されています。これを利用すればピアノが弾けなくても演奏させることができます。



《第１図》ＰＳＧのしくみ



《第2図》ＦＭ音源ＩＣのしくみ

《第1表》有力機種の演奏機能

メーカー	機種	演奏命令	使用可能パート数	音源	ＢＧＭ機能	はじめから設定されているＦＭ音源の音色数
日立	Ｓ１	ＰＬＡＹ文	6重奏	ＰＳＧ	なし	──
ＮＥＣ	ＰＣ−6001mkII	ＰＬＡＹ文	3重奏	ＰＳＧ	なし	──
	ＰＣ−6601ＳＲ		6重奏	ＦＭ音源	あり	15種。そのうち自分でセットできるもの３種
	ＰＣ−8001mkIIＳＲ	ＰＬＡＹ文	6重奏	ＦＭ音源	あり	61種
	ＰＣ−8801mkIIＳＲ	ＣＭＤ ＰＬＡＹ文	6重奏	ＦＭ音源	なし	61種
シャープ	ＭＺ−1500	ＭＵＳＩＣ文	6重奏	ＰＳＧ	なし	──
	ＭＺ−2500	ＭＵＳＩＣ文	6重奏	ＦＭ音源	あり	29種
	Ｘ１ターボ	ＭＵＳＩＣ文	3重奏	ＰＳＧ	なし	──
富士通	ＦＭ−77Ｌ２	ＰＬＡＹ文	──	──	なし	──
	ＦＭ−77Ｌ４	ＰＬＡＹ文	──	──	なし	──
	ＦＭ−77ＡＶ	ＰＬＡＹ文	6重奏	ＦＭ音源	あり	77種
──	ＭＳＸ	ＰＬＡＹ文	3重奏	ＰＳＧ	なし	──

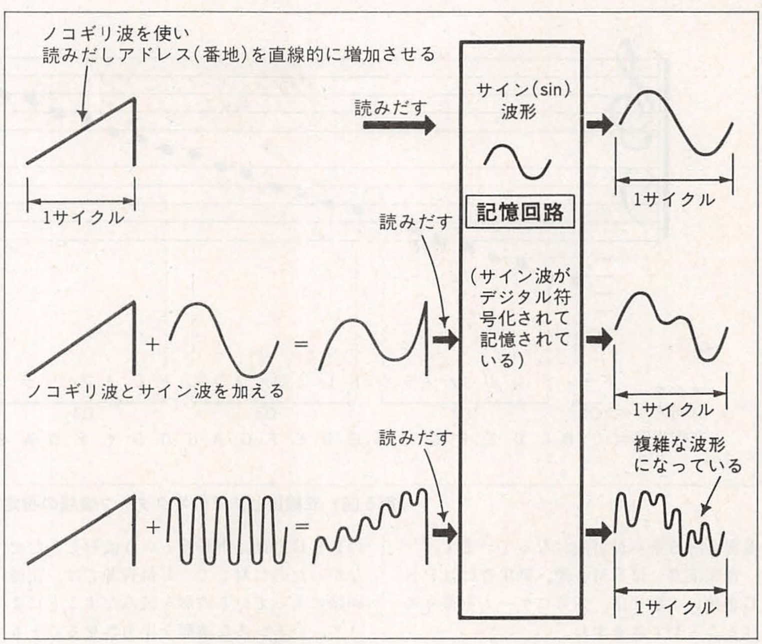
FM音源とは何？

ＰＳＧを使った音では，パソコンぽい機械的な音がして，楽器を演奏している気分にはなれないということで，内蔵されはじめたのが〝ＦＭ音源〟です。

ＦＭ音源は，楽器のシンセサイザーの世界で登場したもので，よりリアルな音をシンセサイザーでだそうとして考えられたものです。今では，ほとんどのプロが使っているヤマハのＤＸ−７に内蔵されているのがＦＭ音源ですから，いかに質の良い音がするのかわかります。

ＦＭ音楽のＦＭとはFrequency Modulation（フレケンシー・モジュレーション）つまり周波数変調して音を作るところからきています。ラジオのＦＭも同様に周波数変調された電波を意味しているのです（**第２図**）。

ないしょの話，ＦＭ音源用ＩＣは，ピアノ，シンセサイザーのヤマハが開発したもので，ＦＭ音源付きのパソコンにはそのＩＣが使われているようです。そして，このＩＣには，前のＰＳＧと同機能のシンセサイザーを内蔵しているため，ＦＭ音源３重奏とＰＳＧ３

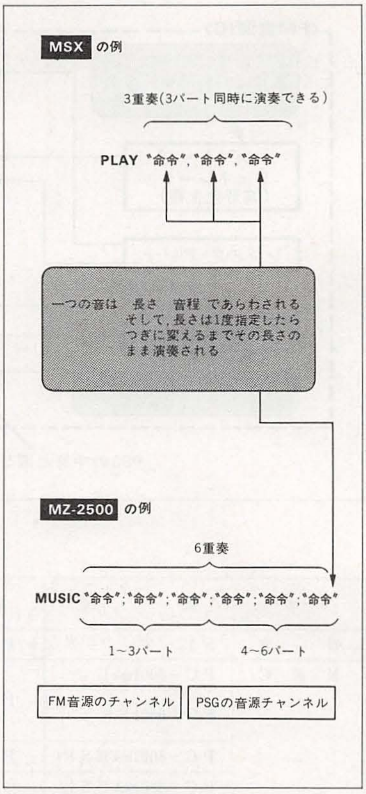


《第３図》ＦＭ音源のしくみ

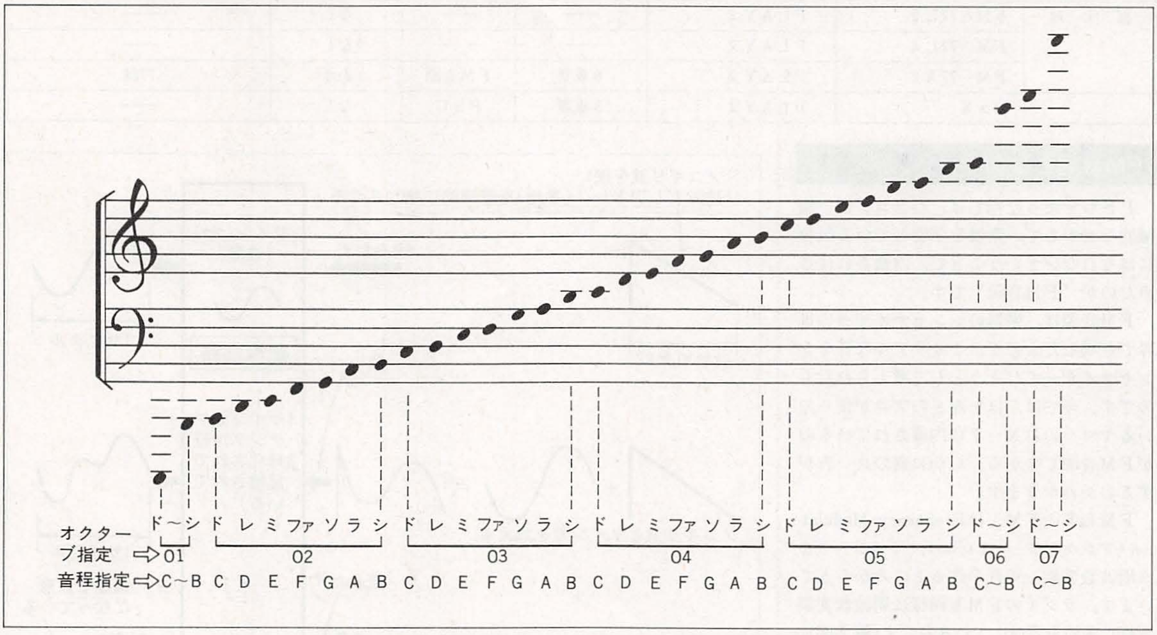
《第2表》PC-8801mkIISR，PC-8001mkIISRのFM音源の音色

音色番号：音色名	音色番号：音色名
0：Default VOICE	31：EBASS 2
1：BRASS 2	32：EORGAN 1
2：STRING 2	33：EORGAN 2
3：EPIANO 3	34：PORGAN 1
4：EBASS 1	35：PORGAN 2
5：EORGAN 1	36：FLUTE
6：PORGAN 1	37：PICCOLO
7：FLUTE	38：OBOE
8：OBOE	39：CLARINET
9：CLARINET	40：GROCKEN
10：VIBRPHN	41：VIBRPHN
11：HARPSIC	42：XYLOPHN
12：BELL	43：KOTO
13：PIANO	44：ZITAR
14：MUSHI	45：CLAV
15：DESCENT	46：NARPSIC
16：UFO	47：BELL
17：GRANPRI	48：HARP
18：LASER 1	49：BELL/BRASS
19：LASER 2	50：HARMONICA
20：SIN WAVE	51：STEEL DRUM
21：BRASS 1	52：TIMPANI
22：BRASS 2	53：TRAIN
23：TRUMPET	54：AMBULAN
24：STRING 1	55：TWEET
25：STRING 2	56：RAIN DROP
26：EPIANO 1	57：HORN
27：EPIANO 2	58：SNARE DRUM
28：EPIANO 3	59：COW BELL
29：GUITAR	60：PERC 1
30：EBASS 1	61：PERC 2

0：音色番号が全く指定されなかったとき，デフォルトボイスとしてハープシコードが割り当てられます
1, 21, 22：ブラス系の音
2, 24, 25：ストリングス系の音
3, 26, 27, 28：エレクトリックピアノ
4, 30, 31：エレクトリックベース
5, 32, 33：エレクトリックオルガン
6, 34, 35：パイプオルガン
10, 41：ビブラホン
11, 46：ハープシコード
14：虫の鳴き声
15：高空から降下する音
16：UFOが遠ざかる音
17：レーシングカーのエンジン音
18, 19：レーザーガン
20：チューニング用の正弦波
40：グロッケン
42：シロホン
44：ツィター
45：クラビネット
49：スタッカートでベル，ロングトーンでブラスの音
53：列車の警笛
54：救急車
55：小鳥のさえずり
56：雨の落ちる音
58：スネアドラム
60, 61：パーカッション



《第4図》基本的な音楽演奏命令。くわしくは各機種のマニュアルを読むこと



《第5図》五線譜と，そのオクターブ音程の指定方法

重奏の計6重奏が可能になっています。

音楽演奏にはFM音源，効果音にはPSGを使いこなせば，さらにゲームを盛りあげることができますね。

さて，FM音源のしくみですが，今までのPSGでは，矩形波という波形しかだせなかったのに対して，FM音源では，記憶回路に入っている波形を読みだすことによって，いろいろな波形を出力させることもできるのです(第3図)。

記憶回路にはサイン(Sin)波形がデジタル符号化されて入っています。これを，普通に頭から読みだして出力するとサイン波形がでますが，この読みだす順番を変えることで，サイン波以外のいろいろな波形を

名称	記号	指定記号
全音符	𝅝	L1
2分音符	𝅗𝅥	L2
4分音符	𝅘𝅥	L4
8分音符	𝅘𝅥𝅮	L8
16分音符	𝅘𝅥𝅯	L16
付点音符	例 𝅘𝅥𝅮.	音程の後に．を付ける

名称	記号	指定記号	
		MSX	PC6000/6601シリーズ
全休符	𝄻	R1	1R
2分休符	𝄼	R2	2R
4分休符	𝄽	R4	4R
8分休符	𝄾	R8	8R
16分休符	𝄿	R16	16R
付点休符	例 𝄾.	休符の後に．を付ける	

名　称	指定記号
テンポ(速さ)	T　数値
#(シャープ)半音上げる	＋または#
b(フラット)半音下げる	―

《第6図》音符や休符などの指定

作りだすこともできるわけです。

実際はこれを基本として，何重にもいろいろなパターンで組みあわせて音を作りだします。

パソコンでは，このFM音源を利用するのに便利なように，あらかじめセットされた音色を使用することができます。わざわざ楽器の音を作らずに，ソク指定した楽器の音色で演奏させられるのです(プリセットされた楽器などの音色数は機種により異なる)。

第1表が主要パソコンの演奏機能をまとめたもの，**第2表**はPC－8001／8801SRシリーズのFM音源の音色です。

実戦編：楽譜をもとに演奏してみよう！

メンドくさい説明はこのへんにして，今回はちょっと趣向を変え，実際のプログラミングをしてみることにしましょう。

音楽を演奏したくても，音楽的才能がない場合，困ってしまいます。私もその1人なのですが，演奏させる曲目がわかっていたり，きまっている場合は，迷わず〝楽譜〟を利用しましょう。

楽譜を読むのも多少の知識が必要ですが，音符からドレミと読みとればOKです。

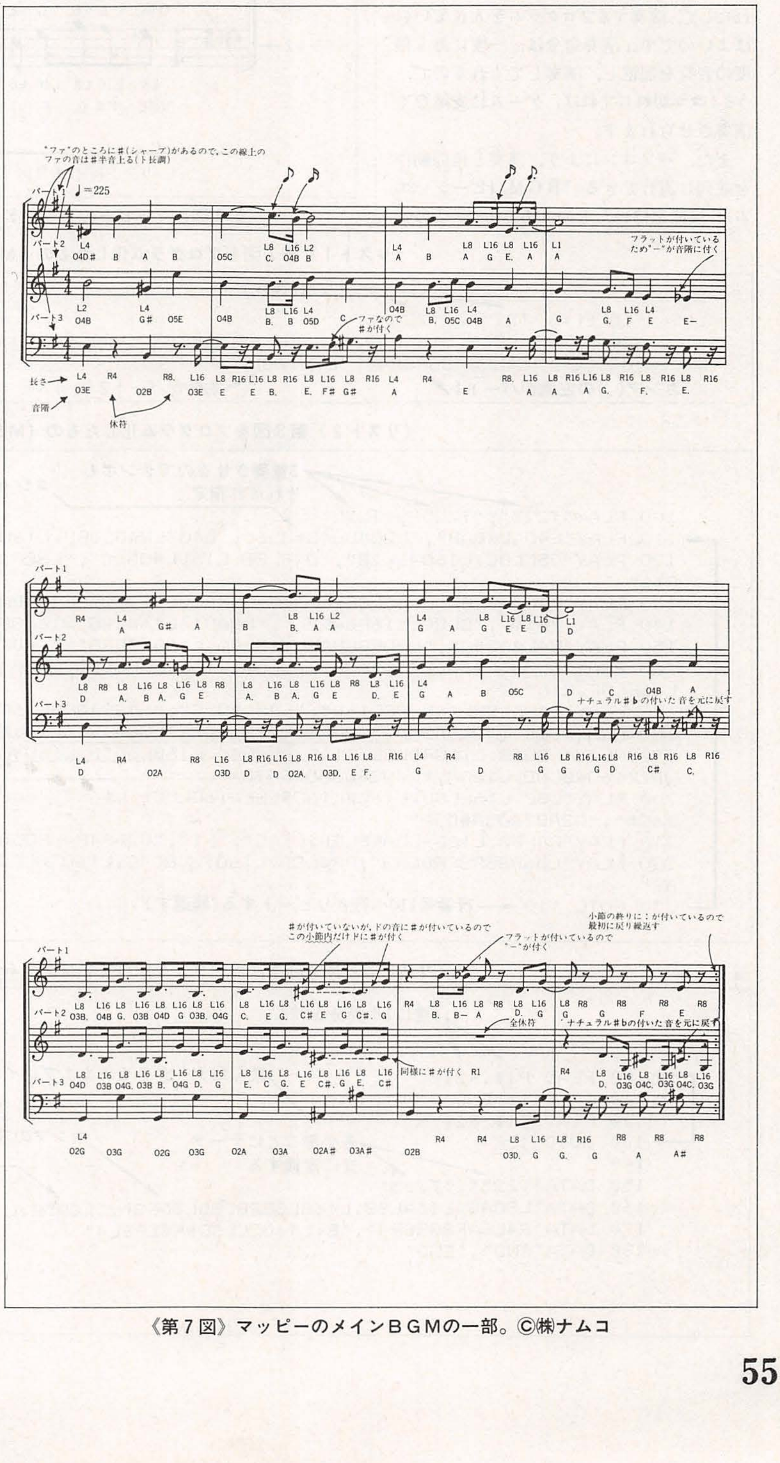
パソコンで演奏させるための命令は〝PLAY(プレイ)〟か〝MUSIC(ミュージック)〟文で(**第4図**)，音程(ドレミファソラシド)を〝CDEFGAB〟の英字で(**第5図**)割りあて，それを指定することで音をださせます。

音にはその高さを示す「音程」と，音の鳴る長さ「音長」があり，両方を指定していかなければなりません(**第6図**)。

2重奏や3重奏の場合は，一つのPLAY文ならPLAY文に各パートごと，できたら小節ごとに指定します。

楽譜を見て，各パートで同時にでている音が自分のパソコンで同時に演奏できるものであるかをチェックするのも重要です。

さて，楽譜から演奏させる記号になおすことにしましょう。**第7図**，**第8図**の楽譜を見ながら**第5図**，**第6図**を参考にして各音符の長さと高さを求めます。そして，それを各小節のパートごとに，一つのPLAY文やMUSIC文に指定していけばOK



《第7図》マッピーのメインBGMの一部。Ⓒ㈱ナムコ

です（リスト1）。

これは，3重奏になっても同じで，ちょっと手間がかかりますが，同様に行なえばOKです。ただ，何パートもある場合，各小節ごとに音が合わなければならないため，小節ごとに一つの命令（PLAY文，MUSIC文）で指定することをおすすめします（リスト2）。

ゲームをしながら演奏させる

ゲームを実行させながら演奏もさせてしまうには，ゲームの各動作ごとに，コマ切れにして，演奏するプログラムを入れていけばよいのです。演奏命令は，一度にある程度の音符を記憶し，演奏してくれるので，うまくコマ切れにすれば，ゲームに支障なく演奏させられます。

また，パソコンにより，演奏と他の動作を並列に実行できる〝BGM（ビージーエム）〟機能を持ったものもあります。この場合，BGM命令で並列動作を指定しておけば，コマ切れにしておかなくてもゲームに支障なく演奏させることができます。

最後に

この他，パソコンにより直接シンセサイザーを動作させて，演奏させられるものもあります。

こと音に関しては，ほんの少しの方言で移植が可能です。この記事を読んで，ぜひ手持ちのパソコンからすばらしい音をかなでてください。



《第8図》マッピーのラウンド・クリア・ミュージック。Ⓒ㈱ナムコ

《リスト1》第7図をプログラム化したもの（MSX用）

テンポ（速さ）

```
10 PLAY"T225"."T225"
20 PLAY"L804G.L16AL8B.L16GL8ER8L8DR8","L805E.L16F+L8G.L16EL8CR8L804BR8"
30 PLAY"R4L8AR8GR8R4","B.L1605CL8D+R8ER8L4"
```

カンマ（,）の左側がパート1　右側がパート2

《リスト2》第8図をプログラム化したもの（MSX用）

3重奏させるのでテンポもそれぞれ指定　＃シャープは〝＋〟記号でも良い

```
100 PLAY"T225","T225","T225"
110 PLAY"L404D#BAB","L204BL4G#05E","L403ER402BR8.L1603E"
120 PLAY"05CL8C.L1604BL2B","04BL8B.L16BL405DC","L8ER16L16EL8B.R16L16E.L16F#L8G#.
R16"
130 PLAY"L404ABL8A.L16GL8E.L16A","04BL8B.L1605CL404BA","L4AR4ER8.L16A"
140 PLAY "L1A","GL8G.L16FL4EE-","L8AR16L16AL8G.R16L8F.R16L8E.R16"
150 PLAY"R4L4AG#A","L8DR8L8A.L16BL8A.L16GL8ER8","L4DR402AR8L1603D"
160 PLAY"BL8B.L16AL2A","L8AL16BL8A.L16GL8ER8L8D.L16E","L8DR16L16DL802A.R16L803D.
L16EL8F.R16"
170 PLAY"L4GAL8GL16EL8EL16D","L4GAB05C","L4GR4DR8L16G"
180 PLAY"L1D","DC04BA","L8GR16L16GL8DR16L8C#.R16L8C.R16"
190 PLAY"L803B.L1604DL8G.L1603BL804D.L16GL803B.L1604G","L804DL1603BL804G.L1603BL
8B.L1604GL8D.L16G","L402G03G02G03G"
200 PLAY"L8C.L16EL8G.L16C#L16C#L8EL16GL8C#.L16G","L8E.L16CL8G.L16EL8C#.L16GL8E.L
16C#","02A03A02A#03A"
210 PLAY"R4L8B.L16B-L8AR8L8D.L16G","R1","02BR4R4L803D.L16G"
220 PLAY"L8GR8GR8FR8ER8","R4L8D.L1603GL804C.L1603GL804C.L1603G","L8G.R16GR8AR8A#
R8"
230 GOTO 110
```

行番号110へ行きリピートする（繰返す）

《リスト3》第7図を，データ文を使ってプログラム化したもの

1度に1小節分を読む　読んだデータをそのままプレイ文に入れ演奏させる　各小節ごとにデータ文に定義する　カンマの左側は1パート目　2パート目

```
100 READ P1$,P2$
110 IF P1$="END" THEN END
120 PLAY P1$,P2$
130 GOTO 100
140 '
150 DATA"T225","T225"
160 DATA"L804G.L16AL8B.L16GL8ER8L8DL8DR8","L805E.L16F#L8G.L16EL8CR8L804BR8"
170 DATA"R4L8AR8GR8R4","B.L1605CL8D#R8ER8L4"
180 DATA"END","END"
```

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑤

論理式とは？

by くり ひろし

★お正月気分もすっかりぬけたところで，今月は論理式の話です。

★要するに論理式というのは，論理演算子（AND，OR，NOT，XOR等）を含む数式をさします。ゲーム・プログラムを作ったことのある人なんかはよく知ってますよね。

★PUT文の場合のAND等の意味は，PUTするパターンの各ドットと，パターンを置くところの各ドットとの論理演算をとるということです。たとえば，あるパターンの上に同じパターンをつづけて，XORで置けば，キャラクタは消えてしまいますね。

★要するに論理式というのは論理演算子（AND，OR，NOT，XOR等）によって演算されている式といえます。したがって，AND，ORなどがわからなければ理解できないので，数学の教科書をよく読みましょう。

パソコンでは，AND，ORも使えますが，かわりに　＊，＋も使えます。どうしてかは，0と1で計算すればわかりますね。IF文では，0をまちがいと判断するようにできていますので，IF　A=B　AND　C=D　THEN………というのは，IF　(A=B)＊(C=D)　THEN……と書きなおせます。



広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM
〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……………166,000円（JX1）

シャープ
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－700シリーズ……………79,800円（711）
MZ－1500……………89,800円
MZ－2200……………128,000円
MZ－2500……………168,000円（モデル20）
MZ－5501……………218,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1Cs……………119,800円
X1Ck……………139,800円
X1D……………198,000円
X1F……………89,800円（モデル10）
X1turbo……………248,000円（モデル20）
X1turboII……………178,000円
C1（マイコンピュータテレビ）……………93,000円
※要ファミリーベーシック
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……………17,800円
PC－1250……………22,800円
PC－1251……………29,800円
PC－1255……………35,800円
PC－1401……………29,800円
PC－1402……………34,800円
PC－1260……………29,800円
PC－1261……………59,800円
PC－1500……………69,800円
PC－1501……………4,800円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………49,800円
M5Pro……………39,800円
M5Jr……………29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……………84,800円
PC－6001mkIISR……………89,800円
PC－6601……………143,000円
PC－6601SR……………155,000円
PC－8001mkII……………123,000円
PC－8001mkIISR……………108,000円
PC－8801mkII……………168,000円（モデル10）
PC－8801mkIISR……………168,000円（モデル10）
PC－8801mkIIFR……………99,800円（モデル10）
PC－8801mkIIMR……………238,000円
PC－9801/E/F……………215,000円（E）
PC－9801U2……………298,000円
PC－2001……………59,800円
PC－8201……………138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E（MSX）……………62,800円
MB－H2（MSX）……………79,800円
MB－H3（MSX2）……………99,800円
MB－S1……………128,000円

富士通
〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1（丸の内センタービル）富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……………126,000円
FM－11……………298,000円（AD2）
FM－NEW7……………99,800円
FM－77……………198,000円
FM－77L2/L4……………193,000円（L2）
FM－77AV……………128,000円（AV－1）

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……………378,000円
V－8（MSX）……………39,800円
V－10（MSX）……………54,800円
V－20（MSX）……………64,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア7……………119,800円
パソピアミニ……………54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D（MSX）……………65,800円（64K）
HX－20/21/22（MSX）……………79,800円（21）
HX－23/23F（MSX2）……………99,800円（23）
HX－30/32）MSX）……………43,800円（30）
HX－33/34（MSX2）……………99,800円（33）

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……………54,800円
JR－200……………79,800円
JR－800……………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－1200（MSX）……………43,800円
CF－2000（MSX）……………54,800円
CF－2700（MSX）……………59,800円
CF－3000（MSX）……………79,800円
CF－3300（MSX）……………148,000円
FS-4000（MSXワープロ・パソコン）……106,000円
FS－5500（MSX2）……………188,000円（F1）

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……………11,000円
PB－410……………15,800円
PB－550……………24,800円
PB－700……………34,800円
FX－720P……………16,800円
FX－750P……………24,800円
FX－780P……………22,800円
FX－820P……………29,800円
PV－7（MSX）……………29,800円
PV－16（MSX）……………29,800円
PB－800……………7,900円
PB－770……………39,800円
MX－10（MSX）……………19,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
HC－20……………138,000円
HC－40……………128,000円
HC－88……………298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………59,800円

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777……………148,000円
SMC－777C……………168,000円
HB－55（MSX）……………54,800円
HB－75（MSX）……………69,800円
HB－101（MSX）……………46,800円
HB－201（MSX）……………59,800円
HB－70/FD（MSX）……………148,000円（FD）
HB－F500（MSX2）……………128,000円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……………29,800円
SC－3000H……………33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……………59,800円

三洋／三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC－30N（MSX）……………69,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3（MSX）……………46,800円
WAVY10（MSXライトペン付）……………74,800円
WAVY11（MSX）……………99,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ML－8000（MSX）……………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－F110（MSX）……………54,800円
ML－F120（MSX）……………64,800円
ML－F120D（MSX）……………74,800円
ML－G10/30（MSX2）…168,000円（30モデル1）

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS303（MSX）……………49,800円
YIS503（MSX）……………64,800円
YIS604/128（MSX2）……………99,800円
CX5（MSX）……………59,800円
CX11（MSX）……………54,800円
CX7M/128（MSX2）……………128,000円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4（霞山ビル）日本ビクタ ㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係
HC－5（MSX）……………59,800円
HC－6（MSX）……………64,800円
HC－7（MSX）……………84,800円
HC－80（MSX2）……………84,800円

パイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7（MSX）……………89,800円

ゼネラル
〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課「マイコンBASIC」係
PCT-55（テレビ＋キーボードMSX）…138,000円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）……………14,800円



まってました'86新春

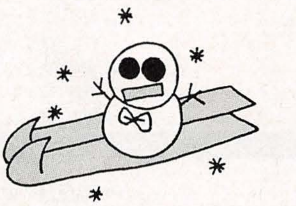
NEC 富士通 SHARP **新製品大好評！発売中!!**

コンピュータ／ 富士通 NEC ★ピュア会員さらに特典あり!!

富士通 FM77AV

富士通が、"AVC"＝オーディオ・ヴィジュアル・コンピュータの時代をお知らせします FM77AV誕生！





新製品
FM77AV-1セット 注番 B2-7702

FM77AV-1	￥128,000
14インチカラーモニター	￥ 67,800

セット定価合計￥195,800
特価￥148,000 25% off

￥3,900×48回	ボーナスなし
￥4,900×36回	ボーナスなし
￥5,300×24回	㈱￥10,000×4回

新製品
FM77AV-2セット 注番 B2-7703

FM77AV-2 本体	￥158,000
FMTV-151	￥ 89,800
FM77-411 ビデオデジタイズカード	￥ 24,800

セット定価合計￥272,600
スペシャル特価

新製品
FM77AV-2セット 注番 B2-7704

FM77AV-2	￥158,000
TV付14インチカラーディスプレイ	￥125,000

セット定価合計￥283,000
特価￥179,800

￥4,690×48回	ボーナスなし
￥3,720×36回	㈱￥15,000×6回
￥5,520×24回	㈱￥20,000×4回

富士通 FM-77 L2

FM-77L2セット 注番 B2-7701

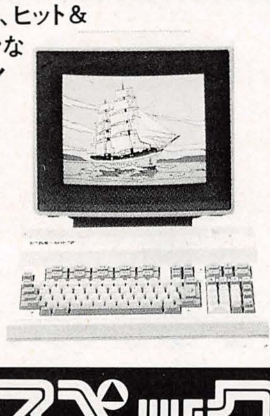
MB25255 FM-77L2本体	￥193,000
14インチカラーモニター	￥ 67,800

セット定価合計￥260,800
特価￥129,800 50% off

￥3,380×48回	ボーナスなし
￥4,290×36回	ボーナスなし
￥6,020×24回	ボーナスなし

富士通 FM-NEW 7

多彩な機能、豊富なソフトが魅力。
これはもう、ヒット＆ロングランなパソコン！



新春プレゼントセット

FM-NEW7 Aセット 注番 B2-7004

MB-25015 FM-NEW7本体	￥99,800
14インチカラーモニター	￥67,800
データーレコーダー	￥12,800

セット定価合計￥180,400
特価￥83,800 53% off

￥2,900×36回	ボーナスなし
￥4,000×24回	ボーナスなし
￥5,000×12回	㈱￥15,000×2回

上記セットを15インチTV付モニタに変えた場合
セット定価合計￥207,400 注番 B2-7005
特価￥98,000 53% off

￥3,240×36回	ボーナスなし
￥2,450×24回	㈱￥13,000×4回
￥5,330×12回	㈱￥20,000×2回

NEC PC-8801mkII FR



新製品
M30セット・A 注番 B2-8801

PC-8801mkIIFR M30	￥178,000
14インチ高解像カラーディスプレイ	￥ 99,800

セット定価合計￥277,800
特価￥218,000

￥7,200×36回	ボーナスなし
￥6,930×24回	㈱￥20,000×4回

新製品
M30セット・B 注番 B2-8802

PC-8801mkIIFR M30	￥178,000
14インチ高解像カラーディスプレイ	￥ 99,800
TR-24 24ピン熱転写漢字プリンター	￥ 68,800
プリンタケーブル	￥ 7,500

セット定価合計￥354,100
特価￥269,000

￥3,680×48回	㈱￥20,000×8回
￥5,560×36回	㈱￥20,000×6回
￥8,500×24回	㈱￥25,000×4回

新製品
M10セット 注番 B2-8804

PC-8801mkIIFR/M10	￥99,800
14インチ高解像カラーモニター(4000文字)	￥99,800
データレコーダー	￥12,800

セット定価合計￥212,400
特価￥143,800

￥3,750×48回	ボーナスなし
￥3,090×36回	㈱￥10,000×6回
￥3,440×24回	㈱￥20,000×4回

Bセット 注番 B2-7006

MB-25015 FM-NEW7本体	￥99,800
TV付15インチカラーモニター	￥94,800
FM音源カード	￥18,000
データーレコーダー	￥12,800

セット定価合計￥225,400
特価￥108,000 52% off

￥3,600×36回	ボーナスなし
￥2,600×24回	㈱￥15,000×4回
￥7,040×12回	㈱￥15,000×2回

シスペック 株式会社

●秋葉原本店	〒101 東京都千代田区外神田1-8-11	☎03-257-6337
●ラジカン1号店	〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F)	☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店	〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F)	☎03-255-6504
●秋葉原2号店	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-6340

年中無休(東京地区) 営業時間AM10:00～PM7:00

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ！☎03-257-0281

ダイナマイトバザール!



月々1,000円から シスペッククレジット

●1〜60回までOK!!●超低金利●シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)●ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

●各種クレジット取扱中
●お気軽にご利用ください。

★お申し込みは
☎03-257-0281へ

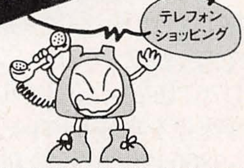
★TONE(トーン)システムズだけのスペシャルクレジット手数料早見表

支払回数	6	12	18	24	36	48	60
分割払手数料	3%	6%	9.5%	13%	19%	25%	32%

ご注文、お問い合せは

東京☎03(257)0281
札幌☎011(643)8345
仙台☎0222(71)8774
金沢☎0762(22)3006
名古屋☎052(263)1630
大阪☎06(641)1967
徳島☎0886(53)8663
広島☎082(227)0157
熊本☎096(322)0995

お近くのTONEシステムズへ



★ピュア会員さらに特典あり!!

シャープ パソコンテレビ X1F

疾走するグラフィックX1F誕生。



X1F/M10セット 注番 B2-1201

CZ-811C X1Fモデル10 ¥89,800
TV付15インチカラーモニター ¥94,800
CZ-122PF "YOKOZUNA"ソフト ¥15,800

セット定価合計¥200,400
特価¥119,800 42% off

¥2,300×36回 ㊭¥10,000×6回
¥3,200×24回 ㊭¥15,000×4回
¥7,300×12回 ㊭¥20,000×2回

X1F/M20セット 注番 B2-1202

CZ-812C X1Fモデル20 ¥139,800
TV付15インチカラーモニター ¥94,800
CZ-123PF "YOKOZUNA"ソフト ¥19,800

セット定価合計¥254,400
特価¥155,000 39% off

¥2,800×36回 ㊭¥15,000×6回
¥4,200×24回 ㊭¥20,000×4回
¥9,200×12回 ㊭¥30,000×2回

シャープ X1turbo

M30セット 注番 B2-1203

CZ-852C X1-TURBO/M30 ¥278,000
CZ-850D 15インチカラーディスプレイ RGB TV付 ¥129,800

セット定価合計¥407,800
特価¥209,000 49% off

¥3,780×36回 ㊭¥20,000×6回
¥7,630×24回 ㊭¥15,000×4回
¥15,660×12回 ㊭¥20,000×2回

シャープ X1turboII



X1turboIIセット 注番 B2-1204

CZ-856CE ¥178,000
CZ-855DE 15"ディスプレイTV ¥119,800

セット定価合計¥297,800
スペシャル特価

¥3,250×48回 ㊭¥20,000×8回
¥4,200×36回 ㊭¥25,000×6回
¥6,900×24回 ㊭¥30,000×4回

パソコンをセットでお買い上げの方へ、すべてサービス品が付いています

プリンターでグレードアップ! シスペック特選 プリンターセット

(ケーブル&ペーパーサービス)

★EPSON SP-80+ROMカートリッジ
定価合計¥62,800→**特価¥49,800**
¥2,350×24回 ボーナスなし

★スター精密 TR-24(24ピン熱転写漢字プリンタ)
PC対応、FM対応も新登場
定価¥68,800→**特価¥51,800**
¥3,000×12回 ㊭¥10,000×2回

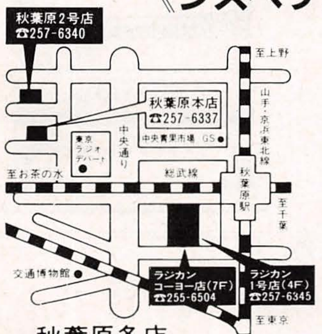
★ブラザー "割付名人"M-1024P
(24ピン漢字プリンタ)PC-88/98、X1turbo対応
定価¥128,000→**特価¥104,800**
¥9,280×12回 ボーナスなし

シスペック特選 フロッピーディスクセット

★TF-10FM+IFカード+ケーブル+MD-2D(10枚)
定価合計¥ →**スペシャル特価**
¥2,850×12回 ㊭¥20,000×2回

SHARP シスペック!

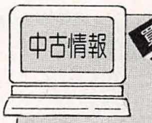
《シスペック各店ご案内》



秋葉原各店
年中無休 営AM10:00〜PM19:00



名古屋2号店☎052-241-0921代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00



中古情報 買取り 下取り
お問い合せ 03-257-0283 秋葉原2号店

◆クレジットカードOK!◆掘り出し物、多数あり!
◆大量展示人気沸騰!
お手持ちのコンピュータを下取りにして新機種をご購入したい方。ご予算にあわせた安価なコンピュータをおさがしの方。是非一度御連絡下さい!

日立ベーシックマスターL3mk5	¥26,000
富士通 FM-7	¥39,800
ソード M5Jr	¥4,980
200ラインCRTカラー	¥20,000
NEC PC-6001	¥9,800

●名古屋1号店 〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル) ☎052-263-1629
●名古屋2号店 〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル) ☎052-241-0921
●TONEシステムズ(通販部) 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F) ☎03-257-0281
●A.D.A.オフィス 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 ☎03-257-6339

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ! ☎03-257-0281

粗品プレゼント券
パソコン及び周辺機器を店頭にてお買い上げの際、係員係員にお渡し下さい。
住所
氏名

↓トンプレ品でお買い上げの方へ粗品プレゼント シスペックでお買い上げの方へ粗品プレゼント

シスペック(BM2月号)

業界一の安心サポート体制

新春パソコン・MS

ビジネスの熱い期待に応える高性能。
今、16ビットの進化鮮やかに。
ビジネスの標準機PC-9800シリーズが更にパワーフルになりました。CPUに高性能16ビットプロセッサμPD70116を採用。8086とのソフト互換性を保ち、実行速度を飛躍的に向上させました。
PC-9800シリーズは最新鋭機種を加えて、幅広いビジネスに応える強力ラインナップです。

PC-9801シリーズ　下取りコーナー

下取り		下取り	
PC-8001mkII＋26万5千円	→PC-9801VF2	PC-8801＋30万2千円	→PC-9801Vm2
PC-8801＋25万円	→PC-9801VF2	PC-9801＋27万2千円（漢字ROM付）	→PC-9801Vm2
PC-8801mkII/30＋19万8千円	→PC-9801VF2	PC-8001＋22万8千円	→PC-9801U2
PC-9801＋21万8千円（漢字ROM付）	→PC-9801VF2	PC-8001mkII＋21万8千円	→PC-9801U2
PC-8801mkII/30＋25万2千円	→PC-9801Vm2	PC-8801＋20万8千円	→PC-9801U2
PC-8001mkII＋31万7千円	→PC-9801Vm2	PC-8801mkII/30＋15万8千円	→PC-9801U2

PC-98用増設RAMボード

128KB 特価**16,000**円　256KB 特価**24,000**円　512KB 特価**38,000**円

NEC PC-9801 VF2 VM2



▼高次元でビジネスを語る

超お買得ワープロセット
プラン205　27%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
NP-510(24ドット熱転写カラープリンター)	175,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット2HD×10枚	24,000円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	778,600円

特価568,000円

10,000円×36回	ボーナス55,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス43,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス45,200円×10回
10,900円×72回	ボーナスなし

VM2による実力派ワープロセット
プラン204　25%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
VP-130K(エプソン24ドット15漢字プリンター)	177,000円
PC用カートリッジ	12,000円
一太郎	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙15" 1,000枚	5,500円
定価合計	791,300円

特価595,000円

9,000円×48回	ボーナス41,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス36,800円×10回
5,000円×72回	ボーナス38,600円×12回
11,400円×72回	ボーナスなし

VM2基本セット
プラン203　26%引

PC-9801VM2	415,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
定価合計	514,800円

特価379,000円

9,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス18,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,200円×10回
7,200円×72回	ボーナスなし

VF2基本セット
プラン206　27%引

PC-9801VF2	348,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
定価合計	447,800円

特価329,000円

7,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,200円×60回	ボーナスなし

VF2によるワープロ入門セット
プラン207　21%引

PC-9801VF2	348,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT)	99,800円
PC-PR101L(24ドット漢字プリンター)	175,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット 2DD×10枚	22,000円
定価合計	702,800円

特価558,000円

10,000円×36回	ボーナス53,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス41,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス37,900円×10回
10,700円×72回	ボーナスなし

NEC PC-6601SR

時代がテレビとパソコンを合体した。

▼六本木パソコン



ミスターPC基本セット
プラン230　51%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
ブランクディスケット3.5"×10枚	13,000円
定価合計	262,800円

特価129,000円

9,900円×12回
5,200円×24回
3,700円×36回

ミスターPC純正フルセット
プラン231　55%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
SP-800F(セイコーインパクトプリンター)	64,800円
ブランクディスケット 3.5"×10枚	13,000円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	333,600円

超特価149,000円

4,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×30回	ボーナス17,900円×5回
5,000円×36回	ボーナスなし

組み合わせ自由
本誌に掲載してある以外の組み合わせも自由にできます。

各種お支払い方法
月々返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合わせができます。

初心者歓迎
始めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスさせて頂きます。

高額下取りサービス
高額下取り実施中！

ヨコヤマならではのお買得！



お支払いは4ヶ月後からでもOK！
商品は今すぐ！お支払いは4ヶ月後からでもOK！

アフターサービス万全
購入後のサポート体制万全

全国無料配送
日曜・祭日配達もOK！

超低金利クレジット
1回～72回払いOK！

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十番地の六
ICワールドヨコヤマ
ベーシック・
マガジン 係

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名（18才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法（現・分）
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

ハガキでもOK！

お客様の目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足の

社団法人日本通信販売協会会員

X超特価フェア

人気商品を超お買得価格でご奉仕!!

全国を完全サポートするヨコヤマ。
もちろん電話一本で即納。

藤　沢	0466(43)1775	名古屋	052(581)4325
札　幌	011(771)4971	大　阪	06(362)5057
仙　台	0222(67)5371	広　島	082(295)6638
新　潟	0252(75)5076	福　岡	092(481)0502
東　京	03(563)2488	お問合せ	0466(43)1765
		FAX	0466(43)1265

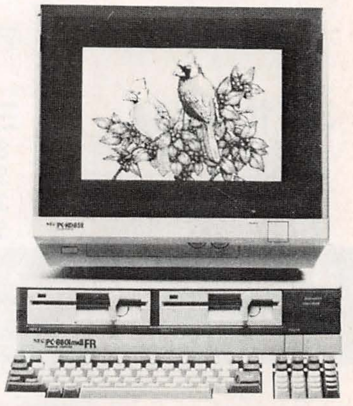


即納

年中無休のパソコンショッピングお申込みは AM9:00▶PM9:00

さらに魅力的になりました。

NEC PC-8801mkII FR・MR



モデル10 基本セット

プラン220　37%引

PC-8801mkIIFR10	99,800円
2,000文字14型カラーCRT	59,800円
データレコーダー	12,800円
定価合計	172,400円

特価 109,000円

6,000円×12回	ボーナス22,500円×2回
3,000円×24回	ボーナス13,600円×4回
3,700円×36回	ボーナスなし

モデル20 基本セット

プラン221　32%引

PC-8801mkIIFR20	148,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	264,800円

特価 179,000円

8,000円×18回	ボーナス19,100円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
3,900円×60回	ボーナスなし

▶可能性を追求して生まれた、ハイポテンシャルマシン。

モデル30純正基本セット

プラン222　電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-KD852(4,050文字14型カラーCRT)	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

ヨコヤマ特価

7,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

モデル30 基本セット

プラン223　31%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

特価 203,000円

6,000円×24回	ボーナス22,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス17,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
4,400円×60回	ボーナスなし

限定100セット

超お買得24ドットワープロセット

プラン224　37%引

PC-8801mkIIFR/30	178,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
SP-800M(セイコーインパクトドットプリンター)	64,800円
ユーカラKZ(ワープロソフト)	28,000円
印刷工房(24ドット印字ソフト)	14,000円
プリンターケーブル	6,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
プリンター用紙 10"×500枚	2,500円
定価合計	410,900円

特価 260,000円

9,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス17,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

モデル30 ワープロセット

プラン225　30%引

PC-8801mkIIFR30	178,000円
14型4,050文字高解像度CRT	99,800円
TR-24(スター24ドット漢字プリンター)	68,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	6,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	398,400円

特価 279,000円

9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
6,100円×60回	ボーナスなし

モデル30 実力派ワープロセット

プラン226　電話にて

PC-8801mkIIFR30	178,000円
PC-KD852(4,050文字14型カラーCRT)	99,800円
PC-PR101T(24ドット熱転写カラープリンター)	107,000円
JET8801A(ワープロソフト)	35,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	437,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス36,700円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

▶パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす高性能パソコン。

パソコン発展セット

プラン227　電話にて

PC-8801mkII MR	238,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT)	99,800円
セット合計	337,800円

ヨコヤマ特価

9,000円×24回	ボーナス22,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス17,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,800円×60回	ボーナスなし

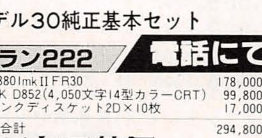
88MRによるワープロセット

プラン228　28%引

PC-8801mkII MR	238,000円
4,050文字高解像度CRT	99,800円
TR-24(24ドット熱転写漢字プリンター)	68,800円
JET-8801A(ワープロソフト)	35,800円
ブランクディスケット2D×10枚	17,000円
定価合計	459,400円

特価 329,000円

7,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,200円×60回	ボーナスなし



電話でももちろんOK!

IC WORLD ヨコヤマ



できるヨコヤマパソコンショッピング。掲載以外の商品もとり揃えております。まず、お問合せ下さい。

PC-8801mkIIFRパソコン下取りコーナー

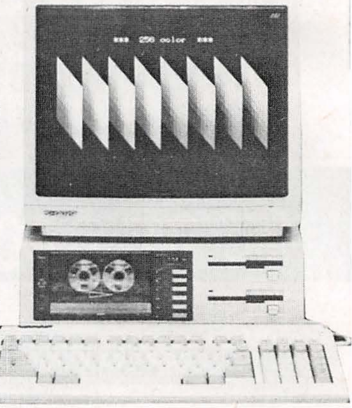
PC-8001mkII	+13万2千円	→PC-8801mkII FR/30
PC-8801	+11万5千円	→PC-8801mkII FR/30
PC-8801mkII/30	+ 6万5千円	→PC-8801mkII FR/30
PC-6001mkII	+13万5千円	→PC-8801mkII FR/30

FMシリーズパソコン下取りコーナー

FM-NEW7	+11万円	→FM77AV-2
FM-77D2	+7万5千円	→FM77AV-2
FM-77L2	+6万5千円	→FM77AV-2
FM-77L4	+5万5千円	→FM77AV-2

SHARP Super MZ

いま始まる、きみのテレコミュニケーション



スーパーMzパソコン通信システム

プラン240　電話にて

MZ-2521/30 (640KB3.5'MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1X19(モデムホン)	98,000円
MZ-1E26(ボイスコミュニケーションVF)	24,800円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1M08(ボイスボード)	10,000円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	525,400円

ヨコヤマ特価

8,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
7,700円×72回	ボーナスなし

スーパーMZモデル30基本セット

プラン241　電話にて

MZ-2521／30(640KB3.5'MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
定価合計	306,000円

ヨコヤマ特価

8,000円×24回	ボーナス18,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
5,000円×60回	ボーナスなし

スーパーMZによるワープロ入門セット

プラン242　電話にて

MZ-2521／30(640KB3.5'MFD2基付)	198,000円
MZ-1D22(14型カラーCRT)	108,000円
MZ-1R28(辞書ROMボード)	22,000円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1P35(プリンターケーブル)	6,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
定価合計	442,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
7,400円×60回	ボーナスなし

SHARP X1 turbo II パソコンテレビ X1F



▶3つの能力。時代に応える。

X1ターボ基本セット

プラン243　電話にて

CZ-856CE(5"ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
定価合計	297,800円

ヨコヤマ特価

7,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

X1ターボ多目的セット

プラン244　電話にて

CZ-856CE(5"ドライブ2基内蔵)	178,000円
CZ-855DE(15型カラーCRTテレビ)	119,800円
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	384,400円

ヨコヤマ特価

7,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
6,700円×60回	ボーナスなし

パソコンテレビX1F入門セット

プラン245　28%引

CZ-811CE	89,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ)	89,800円
定価合計	179,600円

特価129,000円

7,000円×12回	ボーナス28,600円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,300円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,400円×4回
4,300円×36回	ボーナスなし

パソコンテレビX1F基本セット

プラン246　27%引

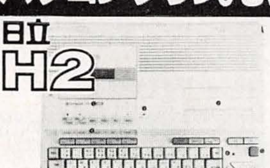
CZ-812CE	139,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ)	89,800円
定価合計	229,600円

特価168,000円

7,000円×18回	ボーナス21,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス18,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,300円×6回
4,400円×48回	ボーナスなし

ヨコヤマがパソコン初心者に贈る入門用パソコンプラン。もちろんヨコヤマ特価です。

日立 H2



エンジョイ派のプラン290

MB-H2(RAM64KB装備)	79,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力、リモコン付)	66,000円
定価合計	145,800円

28%引　特価105,000円

9,500円×12回	5,000円×24回	3,500円×36回

Victor Melbrain's MSX2



パソコン初心者のプラン291

本体	HC-80	84,800円
ディスプレイ	FM-TV151	89,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		187,400円

20%引　特価149,000円

5,000円×18回	ボーナス26,800円×3回
3,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナスなし

三菱 ML-G10 MSX2



本格派にせまるプラン292

本体	ML-G10	98,000円
ディスプレイ	FM-TV151	89,800円
マウス	ML-11MA	12,800円
データレコーダー		12,800円
定価合計		213,400円

20%引　特価169,000円

5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
5,700円×36回	ボーナスなし

任天堂 ファミリーコンピュータセット

コンピューターもいいけれど、どちらかというとゲームを楽しみたい人へ。



ソフト5本付
(お好きなソフトが選べます)

ソフトがいっぱいのプラン293

ファミリーコンピューター + お好きなソフト5本	14,800円

特価35,000円

3,800円×10回	3,100円×12回

全国を完全サポートするヨコヤマ。
もちろん電話一本で即納。

藤沢	0466(43)1775	名古屋	052(581)4325
札幌	011(771)4971	大阪	06(362)5057
仙台	0222(67)5371	広島	082(295)6638
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(563)2488	お問合せ	0466(43)1765
		FAX	0466(43)1265

即納



年中無休のパソコンショッピングお申込みは
AM9:00▶PM9:00

天然色パソコン。
富士通 FM77AV



▼同時発色。4096色。

77AV-1 基本セット

プラン260 / 電話にて

FM77AV-1	128,000円
FMTV-151(カラーCRTテレビ)	89,800円
定価合計	217,800円

ヨコヤマ特価

5,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス11,500円×6回
3,800円×60回	ボーナスなし

77AV-2 基本セット

プラン261 / 電話にて

FM77AV-2	158,000円
FMTV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
定価合計	247,800円

ヨコヤマ特価

6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

77AV-2 ワープロセット

プラン262 / 24%引

FM77AV-2	158,000円
FMTV-151(15型カラーCRTテレビ)	89,800円
TR-24f(スター24ドット漢字プリンター)	68,800円
JET-FM+(ワープロソフト)	26,800円
プリンターケーブル	4,900円
ブランクディスケット3.5' 2D×10枚	19,000円
定価合計	367,300円

特価279,000円

8,000円×24回	ボーナス32,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
6,100円×60回	ボーナスなし

富士通 FM-NEW7

ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

▼先進の機能満載



<限定50セット>

NEW7入門基本セット

プラン270 / 56%引

FM-NEW7	99,800円
2,000文字カラーCRT	59,800円
データレコーダー	9,980円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	171,200円

特価75,000円

6,800円×12回
3,600円×24回

NEW7フルセット

プラン271 / 54%引

FM-NEW7	99,800円
2,000文字カラーCRT	59,800円
SP-800F	64,800円
FM音源カード	18,000円
プリンターケーブル	6,000円
データーレコーダー	9,980円
カラーケーブル	1,800円
定価合計	260,180円

特価119,000円

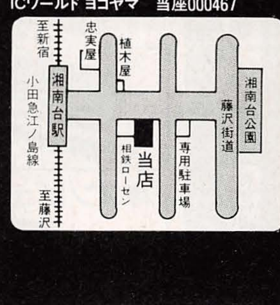
7,000円×12回	ボーナス23,100円×2回
3,000円×24回	ボーナス16,500円×4回
4,000円×36回	ボーナスなし

中古パソコン・周辺機器お買得コーナー

NEC PC-6001	12,000円より	富士通 FM-7	29,000円より	シャープ X-1C(ディスプレイ付)	89,000円より
NEC PC-6001mkII	19,000円より	富士通 FM-NEW7(新同)	39,000円より	シャープ X-1D(ディスプレイ付)	99,000円より
NEC PC-8001	15,000円より	富士通 FM-8	19,000円より	日立 MB-S1/10	55,000円より
NEC PC-8001mkII	25,000円より	富士通 FM-77D2(新同)	90,000円より	キヤノン CM-5(ワープロ)	75,000円より
NEC PC-8801	45,000円より	富士通 FM-77L2(新品)	99,000円より	シャープ WD-500(ワープロ)	79,000円より
NEC PC-8801mkII/10	69,000円より	富士通 FM-77L4(新品)	149,000円より	精工舎 GP-250	10,000円より
NEC PC-8801mkII/20	95,000円より	富士通 FM-11EX	109,000円より	精工舎 GP-550E	29,000円より
NEC PC-8801mkII/30	119,000円より	シャープ MZ-721	10,000円より	シリアルドットプリンター	20,000円より
NEC PC-9801	85,000円より	シャープ MZ-731	19,000円より	漢字プリンター	30,000円より
NEC PC-9801F2	198,000円より	シャープ MZ-80B	35,000円より	2,000文字カラーCRT(新品)	25,000円より
NEC PC-9801M2	238,000円より	シャープ MZ-2000	40,000円より	4,000文字カラーCRT	48,000円より
NEC PC-100モデル20	169,000円より	シャープ MZ-1500	40,000円より		
NEC PC-100モデル30	198,000円より	シャープ X-1(ディスプレイ付)	78,000円より		

※品切れの際は、ご容赦下さい。

IC ワールド ヨコヤマ
神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号
振込銀行　横浜銀行　湘南台支店
ICワールド ヨコヤマ　当座000467



次のページも中古コーナーです➡

今月のお買得品



PC-6601SRセット
(PC-6601＋PC-TV151)
￥249,800➡**￥108,000**

PC-8001MKⅡプリンターセット
(PC8001MKⅡ＋15M412C＋GP250F)
￥30,0800➡**￥72,800**

品名	定価	価格
PC-8801-16(16ビットカード) 新品同様	￥85,000➡	￥ **28,000**
PC-8821-02(第1水準漢字ROM) 新品同様	￥38,000➡	￥ **14,000**
PC-9801-01(PC9801用漢字ROMボード)	￥40,000➡	￥ **12,000**
PC-WORD-M(新入力方式 日本語ワープロ専用 PS88-1010-2Wキーボード＋256K RAM付)	￥148,000➡	￥ **58,000**
PC-PR101-03(トラクタフィーダ) 新品同様	￥18,000➡	￥ **13,800**
PC-9801-03(CMTインタフェースボード)	￥15,000➡	￥ **6,500**
PC-9801-05(ODAインタフェースボード)	￥22,000➡	￥ **6,500**
PC-9801-14(ミュージックジェネレータボード)	￥28,000➡	￥ **8,500**
PC-9805K(PC98用増設RAM・128KB)	￥20,000➡	￥ **13,000**
PC-9807(N-BASIC ROM) 新品同様	￥8,000➡	￥ **3,500**
PC-88用8インチFDインタフェース	P.C.B 特価	￥ **12,000**
N5233-92(プッシュトラクタ)	￥50,000➡	￥ **18,000**
N5233-82(シートフィーダ)	￥250,000➡	￥ **65,000**
N5233-91(ボトムガイド) 新品同様	￥20,000➡	￥ **8,000**
N5233-96(ピントラクタ) 新品同様	￥15,000➡	￥ **6,000**
N5231-54(科学演算付加機構) 新品同様	￥50,000➡	￥ **14,000**
N5231-94(増設RAMキット) 新品同様	￥30,000➡	￥ **9,000**
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル) 新品同様	￥1,700➡	￥ **800**
PC-2094(プリンタケーブル) 新品同様	￥7,500➡	￥ **2,800**
PC-8062(RS-232Cケーブル) 新品同様	￥18,700➡	￥ **8,500**
PC-8096(GP-IBケーブル) 新品同様	￥8,000➡	￥ **3,800**
PC-8098(フロッピーケーブル)	￥7,500➡	￥ **2,800**
PC-8268-01(ニッカド電池) 新品同様	￥3,000➡	￥ **1,500**
PC-8271-04(ACアダプタ) 新品同様	￥1,700➡	￥ **800**
PC-8271-05(ACアダプタ) 新品同様	￥1,700➡	￥ **800**
PC-8826-0B(カラーボールペン) 新品同様	￥3,500➡	￥ **1,700**
PC-8826-1B(カラーボールペン) 新品同様	￥3,500➡	￥ **1,700**
PC-8826-2B(カラーボールペン) 新品同様	￥3,500➡	￥ **1,700**
PC-8826-4B(カラーボールペン) 新品同様	￥3,500➡	￥ **1,700**
PC-8826-1F(カラーサインペン) 新品同様	￥2,800➡	￥ **1,300**
PC-8826-2F(カラーサインペン) 新品同様	￥2,800➡	￥ **1,300**
PC-8826-4F(カラーサインペン) 新品同様	￥2,800➡	￥ **1,300**
PC-8864-(PC8001MKⅡ、PC8801シリーズ用 トランクケーブル(50m)) 新品同様	￥19,000➡	￥ **9,000**
PC-8864-03(リピータ) 新品同様	￥55,000➡	￥ **9,000**

NEC

品名	定価	価格
PCS-6143R(テニスゲーム)	￥9,800➡	￥ **2,000**
PCS-6150R(スペースコロニー)	￥7,500➡	￥ **2,000**
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	￥48,000➡	￥ **5,000**
PCS-007(PC8001用日本語サポート)	￥18,800➡	￥ **3,000**
PCS-008(PC8801MKⅡ用簡易日本語ワープロ)	￥38,000➡	￥ **4,000**
PCS-105(PC8801用ファイルコンバータ)	￥18,000➡	￥ **3,000**
PCS-101-1W CP/M(Ver2.2)	￥38,000➡	￥ **3,000**
PCS-80-164-MF(3740エミュレータ)	￥50,000➡	￥ **5,000**
PC-8037-2W(K)(N80漢字BASIC)	￥20,000➡	￥ **9,800**
PC-8834-1W(N88BASIC)	￥7,000➡	￥ **2,000**
PS66-301F(スーパーカレンダー)	￥5,800➡	￥ **2,000**
PS 82-1014(PC-8201専用簡易日本語ワープロ)	￥45,000➡	￥ **9,000**
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)	￥65,000➡	￥ **7,000**
PS88-1001-SF(英文・カナワープロ/8インチ)	￥32,000➡	￥ **4,000**
PS88-163-SF(3740エミュレータ/8インチ)	￥50,000➡	￥ **5,000**
PS88-164-SF(3780エミュレータ/8インチ)	￥50,000➡	￥ **5,000**
PS88-166-SF(ファイル転送ユーティリティ/8インチ)	￥31,000➡	￥ **3,000**
PS88-641-HFS(PC NETネットワークソフトウェア/8インチ)	￥52,000➡	￥ **3,000**
PS88-641-H1W(PC NETネットワークソフトウェア)	￥50,000➡	￥ **3,000**
PS88-641-H2W(PC NETネットワークソフトウェア)	￥50,000➡	￥ **3,000**
PS98-101-SF(CPM-86Ver1.1/8インチ)	￥43,000➡	￥ **4,000**
PS98-101-2W(CP/M-86Ver1.1)	￥42,000➡	￥ **4,000**
PS98-111-HSF(MS-DOSVer1.25/8インチ)	￥45,000➡	￥ **4,000**
PS98-111-H2W(MS-DOSVer1.25)	￥43,000➡	￥ **4,000**
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)	￥3,500➡	￥ **1,500**
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	￥7,500➡	￥ **2,000**
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	￥6,500➡	￥ **2,000**
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	￥6,500➡	￥ **2,000**
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用 ユーティリティ/8インチ)	￥4,000➡	￥ **2,000**
PS98-202-H2W(PR201対応・N88DISK-BASIC用 ユーティリティ/8インチ)	￥3,700➡	￥ **1,500**
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	￥22,000➡	￥ **6,500**
PC-8884(K)(N88漢字BASIC/8インチ)	￥22,000➡	￥ **9,800**
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	￥7,000➡	￥ **2,000**
PC-98H35-2W(N88DISK-BASIC86)	￥7,000➡	￥ **2,000**
PC-98H88(K)(N88日本語BASIC(86)/8インチ)	￥23,000➡	￥ **6,500**
PC-98H37-2WK(N88日本語BASIC(86))	￥21,000➡	￥ **6,500**
PC-9834-2WA(DISK-BASIC86)	￥7,000➡	￥ **2,000**
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	￥7,000➡	￥ **2,000**
PC-9835-2W(N88-DISK-BASIC)	￥7,000➡	￥ **2,000**
PC-9834A(DISK-BASIC86)	￥7,000➡	￥ **2,000**
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	￥8,000➡	￥ **2,000**

⇧上記の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク

☎**03(797)1221**

コンピュータバンク

株式会社 パシフィックコンピュータバンク

〒150 東京都渋谷区渋谷2-10-14 アルファビル8F
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

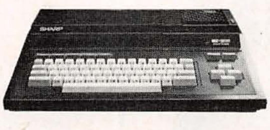
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

シャープお買得コーナー



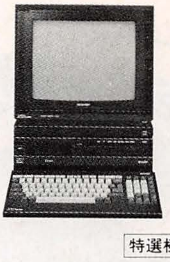
MZ-1500 新品同様
(クイックディスク内蔵 本体)
¥89,800➡ ¥38,000



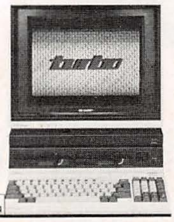
MZ-2200・MZ-1T02
(本体+データレコーダ) 新品同様
¥147,800➡ ¥38,000



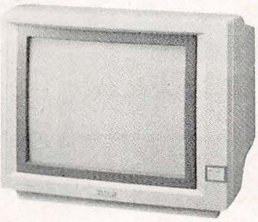
特選極上品
X-1Fモデル10セット
(本体+CZ801D-TVディスプレイ)
¥189,600➡ ¥107,000



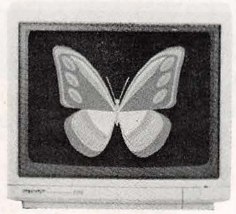
特選極上品
X-1ターボモデル10セット
(本体+CZ801D-TVディスプレイ)
¥267,800➡ ¥115,000



特選極上品
X-1ターボモデル30セット
(CZ851C+CZ51F+CZ850C・TVディスプレイ)
¥417,600➡ ¥198,000



15M412C(15インチ、2000字カラー)
¥118,000➡ ¥35,000 新品同様



CU-14F1(14インチ、2000字カラー)
¥64,800➡ ¥26,800 新品同様



CU-14H1(14インチ、4050字カラー)
¥99,800➡ ¥59,800 新品同様

MSX

VICTOR/HC-30(本体、アナログRGB漢字付 32KB+ゲームソフト1本) 新品同様 ¥41,300➡ ¥24,800
VICTOR/HC-60(本体 32KB+ゲームソフト1本) 新品同様 ¥69,300➡ ¥29,800
VICTOR/HC-80(MCX2、128KRM) 新品同様 ¥84,800➡ ¥59,800
TOSHIBA/HX-10DP(パソピアIQ本体、64KRAM) ¥99,000➡ ¥26,000
TOSHIBA/HX-M200(パソピアIQ用 漢字ROMカートリッジ) ¥29,800➡ ¥10,000
CASIO/PV-7(16KRAM) ¥49,800➡ ¥15,000
三菱/MLF-120(32KRAM) ¥68,000➡ ¥22,000
三菱/ML-8000(32KRAM) ¥59,800➡ ¥21,000

SEIKOSHA

GP-80M(8インチドットプリンタ) ¥59,800➡ ¥8,000
GP-250F(PC用10インチドットプリンタ) ¥59,800➡ ¥9,800
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ) 新品同様 ¥49,800➡ ¥19,800
GP-500M(PC用10インチドットプリンタ) 新品同様 ¥49,800➡ ¥19,800
GP-700M(10インチカラープリンタ) 新品同様 ¥99,800➡ ¥28,000
GP-50MX(ドットプリンタ) 新品同様 ¥29,800➡ ¥18,000

EPSON

HC-20(本体) ¥138,000➡ ¥48,000
TF-20(両面倍密デュアルフロッピーディスク) ¥142,000➡ ¥58,000
RP-80(ドットプリンタ) ¥89,000➡ ¥28,000
FP-80PC(ドットプリンタ) ¥189,800➡ ¥48,000
MP-100(ドットプリンタ) ¥192,800➡ ¥43,000
MP-100III(ドットプリンタ) ¥192,800➡ ¥45,000
MP-130(ドットプリンタ) ¥228,000➡ ¥48,000
MP-130K(24ドット漢字プリンタ) ¥550,000➡ ¥88,000
DP-20(ディジーホイールプリンタ) ¥210,000➡ ¥34,000
♯1240(UP-130K用カットシートフィーダ) ¥145,000➡ ¥69,000

日立

MB-6892(レベルIIIマークV本体) ¥118,800➡ ¥18,000
MB-S1/10(本体) ¥128,000➡ ¥42,000
MB-S1/20(本体) ¥178,000➡ ¥62,000
MP-3560(5インチ、デュアルフロッピーディスク) ¥148,000➡ ¥55,000
MP-3710(MB-S1用マウス) ¥28,000➡ ¥12,800

その他

TOEI/FTC-1208(12インチ、4050字カラーCRT) ¥105,000➡ ¥52,000
東京電子/LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ) ¥148,000➡ ¥65,000
STAR/G10XP II(PC用ドットプリンタ) ¥74,900➡ ¥34,000
STAR/G10Xf II(ドットプリンタ) ¥74,900➡ ¥34,000
SONY/KX-13CD1(13インチ、2000字カラーCRT) ¥89,800➡ ¥35,000
ブラザー/M-1009(FM用ドットプリンタ) ¥49,800➡ ¥19,000
ブラザー/M-1009X(PC、MSX用ドットプリンタ) ¥49,800➡ ¥19,000
ブラザー/HR-6X(MSX・PC対応 18ピン熱転写漢字プリンタ) ¥49,800➡ ¥28,000
グラフテック/MP-1000(8ビットパラレル、X-Yプロッタ) ¥148,000➡ ¥65,000
NATIONAL/TH14NM2G(14インチ、2000字カラーCRT) ¥68,000➡ ¥31,000
NATIONAL/KX-P109N(グラフィックプリンタ) ¥79,800➡ ¥28,000
CASIO/KR-100(データレコーダ) 新品同様 ¥9,800➡ ¥7,900
CASIO/FP-3052RF(TVアダプタ) ¥12,800➡ ¥6,400
CASIO/FP-1003(12インチ、2000字カラーCRT) ¥168,000➡ ¥31,000
ITEM/disk80B II(MZ2000用5インチFD2ドライブ) ¥138,000➡ ¥43,000
ITEM/disk80P II(PC用5インチFD2ドライブ) ¥123,000➡ ¥55,000
LOGITEC/KP-1000(サーマルプリンタ) ¥48,000➡ ¥18,000
LOGITEC/K505(漢字タブレット) ¥98,000➡ ¥35,000
LOGITEC/K305PC(PC用5インチFD2ドライブ) ¥148,000➡ ¥55,000
工人舎/KD290FM(FM用5インチFD2ドライブ) ¥148,000➡ ¥55,000
和知電子/MK1100(PC用TVコンバータ) 新品同様 ¥12,800➡ ¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品同様 ¥12,800➡ ¥9,800
SANYO/CMT-141F(14インチ、2000字カラーCRT) ¥69,800➡ ¥33,000
SANYO/MR-11DR(データレコーダ) ¥12,800➡ ¥6,500
ASCII/PC98用マウス ¥25,000➡ ¥12,000
田村電気/AC. TAMC-300(音響カプラ) ¥53,000➡ ¥22,000

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷2-10-14 アルファビル8F
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

ECCS(エックス)ウィンターセール

木枯しも吹き飛ぶ品揃え！
冬将軍もビックリの超特価！
寒さに負けず、レッツ・ショッピング！

おかげさまで ECCS 連日大盛況

●富士通 FM-NEW7

周辺機器・ソフトも充実したベストセラー機種。

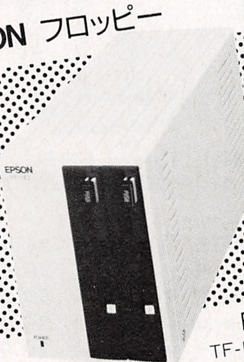


Aセット
FM-NEW7 ………… ￥99,800
純正2000文字カラーディスプレイ
MB-27343 ………… ￥67,800
データコーダRQ-8030 … ￥9,800
RGB-15M(カラーケーブル) ￥1,800
セット標準価格 ￥179,200
セール特価 **￥93,800**
☆クレジット例 頭金￥0
初回￥9,680 2回目以降￥8,500×11回

Bセット
FM-NEW7 ………… ￥99,800
2000文字対応PC-TV151
………………… ￥94,800
データコーダRQ-8030 … ￥9,800
RGB-15M(カラーケーブル) ￥1,800
セット標準価格 ￥206,200
セール特価 **￥103,000**

クシ形フィルター採用の15インチカラーT・V＆RGBモニターを組み合わせた、省スペース・省エネ対応のセット。
☆クレジット例 頭金￥0
初回￥9,900 2回目以降￥9,400×11回

●EPSON フロッピー



高性能、低価格！FMシリーズ専用機。

FM-NEW7用セット
TF-10FMD ………… ￥125,800
#9040インターフェース … ￥12,000
5インチ2Dディスク10枚 …… サービス
セット標準価格 ￥137,800
セール特価 **￥74,800**
☆クレジット例 頭金￥0
初回￥7,480 2回目以降￥6,800×11回

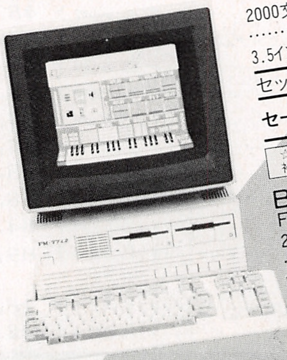
●brother SUPER ピコワード300

24ドット印字ワープロに、3.5インチフロッピーを組み合わせたベストセット。



NP-300 …………… ￥148,000
FB-200(3.5インチFDD) …… ￥40,000
3.5インチ2Dディスク10枚 … サービス
セット標準価格 ￥188,000
セール特価 **￥99,800**
☆クレジット例 頭金￥0
初回￥8,578 2回目以降￥7,300×14回

●富士通 FM-77L2



Aセット
FM-77L2(専用カラーケーブル付)
………………… ￥193,000
2000文字ディスプレイMB-25255
………………… ￥67,800
3.5インチ2Dディスク10枚 … サービス
セット標準価格 ￥260,800
セール特価 **￥148,000**
☆クレジット例 頭金￥0
初回￥7,560 2回目以降￥7,200×23回

Bセット
FM-77L2 ………… ￥193,000
2000文字対応PC-TV151
………………… ￥94,800
3.5インチ2Dディスク10枚 … サービス
セット標準価格 ￥287,800
セール特価 **￥156,800**
☆クレジット例 頭金￥0
初回￥8,656 2回目以降￥7,600×23回

Maruzen musen

ECCSオープンクイズご当選者発表！

ECCS賞〈レーザーディスク・プレーヤー〉広島県 志俵和宏様
特別賞〈オリジナルトレーナー〉神奈川県 杉山真一様
徳島県 長町千砂子様 福岡県 安部政美様
東京都 小林昭博様 埼玉県 町田泰宏様 他45名様

多数のご応募ありがとうございました。尚、賞品は、近日中に発送いたします。

●NEC

PC-8800シリーズ 最新型

PC-8801mkII FR MODEL30

RAM64KB、熟語変換可能な日本語BASIC付。5インチ2Dタイプ2基搭載。

本体価格…………￥178,000

4000文字デジタルディスプレイ……………………￥99,800

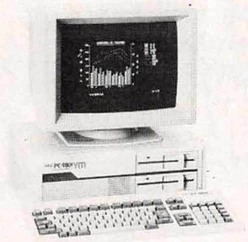
セット標準価格　~~￥277,800~~

セール特価　**￥219,800**

☆クレジット例　頭金￥0
初回￥11,066 2回目以降￥10,700×23回

●NEC PC-9801 VM2

できるビジネスマンの標準装備。
※このセットは、カラー8色表示になります。



PC-9801 Vm2………￥415,000

4050文字カラーディスプレイ……………………￥99,800

14インチ0.39mm DPケーブル付

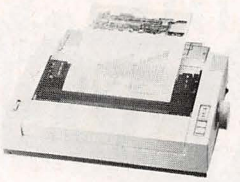
セット標準価格　~~￥514,800~~

セール特価　**￥438,000**

☆クレジット例　頭金￥0
初回￥22,560 2回目以降￥21,300×23回

●National プリンター

スイッチひとつで3つの印字モード。120字/秒のハイスピード印字も可能、目的に応じて自由に選べます。



KX-P1091N…………￥62,800

用紙500枚・プリンターケーブル付

標準価格　~~￥62,800~~

セール特価　**￥49,800**

☆クレジット例　頭金￥0
初回￥5,280 2回目以降￥4,500×11回

●SHARP

X1 turbo model 30

8ビット機最高の性能を誇る名機！　限定



CZ-852C……………￥278,000

CZ-850D……………￥129,800

セット標準価格　~~￥407,800~~

セール特価　**￥280,000**

☆クレジット例　頭金￥0
初回￥14,800 2回目以降￥13,600×23回

●富士通 ワープロ

OASYS Lite S

変換効率バツグン!! 16ドットの入門機。



標準価格　~~￥82,000~~

セール特価　**￥44,800**

☆クレジット例　頭金￥0
初回￥4,180 2回目以降￥4,100×11回

●RICOH ワープロ

My RIPORT 15

24ドット印字、見やすいチルト表示部採用。



標準価格　~~￥99,800~~

セール特価　**￥79,800**

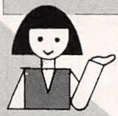
☆クレジット例　頭金￥0
初回￥7,480 2回目以降￥7,300×11回

（広告掲載以外の商品も多数扱っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。）

お申し込みは

☎03-251-6393

マルゼンムセン通販部へ



●電話1本でOK！
●「商品先渡し・代金後払い」のマルゼンクレジットをご利用下さい。

ご購入金額の総額が30,000円以上の場合は頭金ナシのクレジットをご利用になれます。手続き簡単、ボーナス併用/一括払いもOK！

お支払いは

現金書留	〒101東京都千代田区神田佐久間町1-6-4マルゼンムセン株通販部BM係
銀行振込	第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307丸善無線電機株
郵便振替	口座番号　東京6-93996丸善無線電機株

※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

テクノジョイ

ECCS

エックス

マルゼンムセン

いいものイッパイ!! 日本全国マルゼンムセン



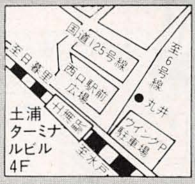
テクノジョイ ECCS

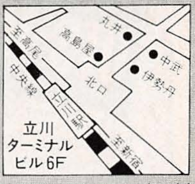
〒101東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
TEL.03-255-4911(代)

〈ラジオ会館店〉☎03-255-4386
パソコン・オーディオ・電話機等、品揃えが豊富で安さも格別！ 親切な係員に聞いてみて下さい。

〈ラジオセンター店〉☎03-255-8976
マルゼンの元祖。何でも特価の掘出し物がザックザク、楽しさも倍々増。

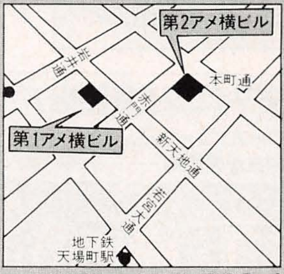
〈万世橋店〉
第1フロア店☎03-255-6962
第2フロア店☎03-255-6963
小さいながらも安さ強烈！ 無線・パソコン・オーディオ・電話機等々、ここだけの超特価品も多数展示。秋葉原歩きのコースには欠かせません。





〈土浦ターミナルビル店〉☎0298-22-7601

〈立川ターミナルビル店〉☎0425-27-6211



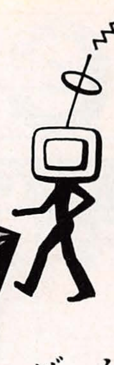
〈第1アメ横店〉☎052-263-1626
アメ横といえば当然、第1アメ横のマルゼン。無線コーナーも新装、地元の注目度がグーンとup!! 名古屋随一の品揃えと、完備された駐車場がうれしい。

〈第2アメ横店〉☎052-263-6162
オープンしてまだ1年、しかし実力は1人前。パソコン・オーディオ・家電等々、気軽に立寄れる店として人気急上昇中！ もちろん駐車場も完備。



〈大阪支店〉☎06-641-0110
マニアで知らない人はモグリ？ 日本橋カイワイでも「ない」ものが、ここでは「ある」と評判です。行かなきゃ損！ ソン！

新人類、募集。



画期的なソフトウェアを創りつづけているハドソンが、**プログラマー**を募集します。
パソコンはもちろん、あらゆるジャンルの知識をしなやかに駆使する新人類の皆さま、どしどしご応募ください。

応募要項

職　種	プログラマー
応募資格	高卒以上 年齢23歳位まで(昭和61年3月卒業見込者可)
待　遇	面談の上決定
勤務地	東京・札幌(通勤可能な方)
事業内容	ゲームソフト(国内・海外用)、ビジネスソフト、ファミリーコンピュータ等の開発
応募方法	履歴書(写真添付)をご郵送ください。来春卒業者は、卒業見込証明書も同封の事。書類選考の上、面接日時を連絡します。
宛　先	〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル 株式会社ハドソン 東京営業所 PHONE:03-260-4622 担当:総務部まで

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル PHONE:011-841-4622
営業所:東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ



BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N88ＳＲベーシック），ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

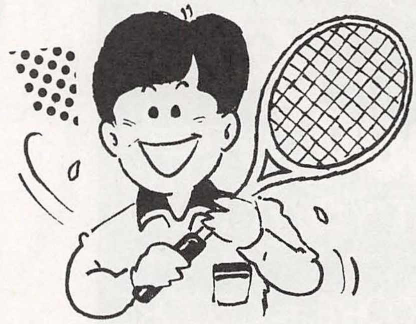
ベーシックマスターJr./LII2用

協賛：日立

3D-TENNIS

テニス

エントリーコードBM① 落合 健司



内 容

コンピュータとのシングルス・テニスゲームです。３Ｄ（３次元）感覚でプレイできます。

遊びかた

サーブは相手しか打てません。プレイヤーを[I]，[J]，[K]，[M]キーで動かし，スペース・キーでスイングしてボールを打ち返します。３Ｄなので早めにスイングしないと，すぐミスになってしまいます。

また，相手はネットプレイをしませんが，たまに速い球を打ってきます。そのときには，相手が打つ球の音が高くなるので注意してください。

僕はテニスをよく知らないので得点方法は，単純に先に20点取ったほうが勝ちにしました。

CHECKER FLAG

編：この３次元テニスゲーム，動きもなかなか良くておもしろいですよ。

Dr.D：キャラクターが物足りないがスピード感は味わえるな。

このようなゲームはタイミングが問題だから攻撃のパターン化が図れるような設定にするとよい。

プログラムのしくみ

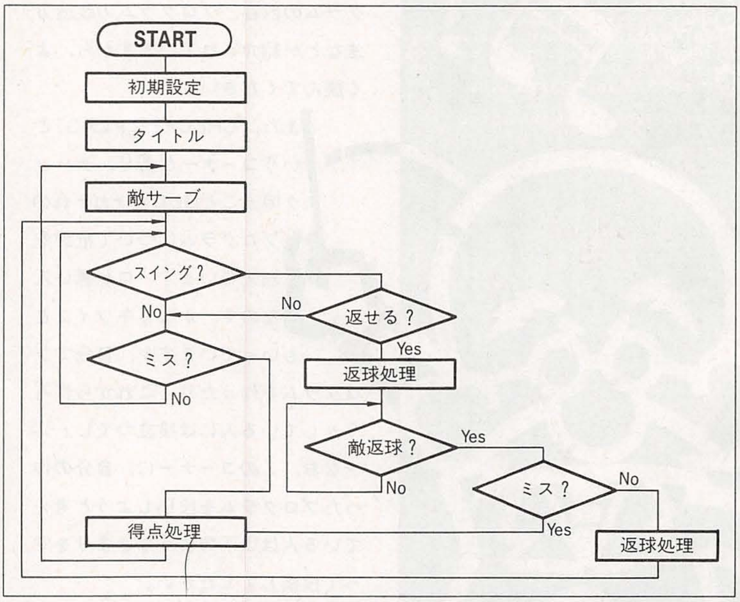
だいぶ以前に作ったプログラムなので，くわしいことは忘れましたが，むずかしいことは何もしていないと思います。ただ，ボールのＹ座標の点で少しくふうしました。

入力方法

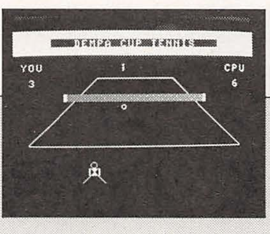
とくにありませんが，ＬＥＴなど短縮できるものは，短縮してかまいません。

《第１表》変数表

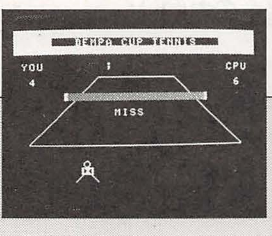
変数	内容
X，Y	プレイヤーX，Y座標
T１，T２	敵のX，Y座標
B１，B２	ボールのX，Y座標
B３，B４	ボールの進行方向
S１，S２	スコア（S１＝プレイヤー，S２＝相手）
B( )	ボールのY座標
B$( )	ボールのキャラクター
X$( )	プレイヤーのキャラクター



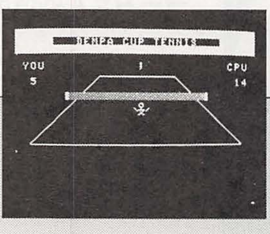
《第１図》フローチャート



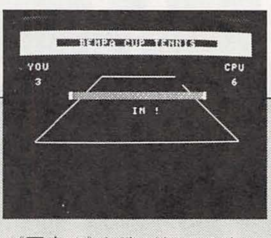
《写真１》サーブは相手しか打てない



《写真２》早めにスイングしないとミスになる



《写真３》ネットプレイでボレー攻撃！



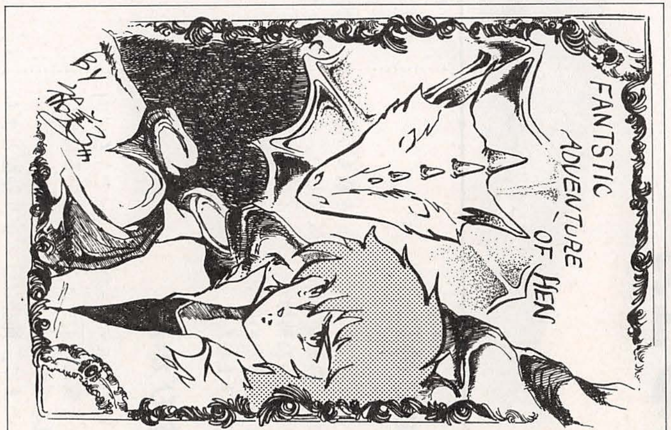
《写真４》右端が相手のウィーク・ポイントだ！

《OVER FLOW》みなさん，冬休みはどうだったかな!?おもちを食べすぎたキミ，お年玉をたくさんもらったキミ，今年もＯＦコーナーにユカイな情報をどしどし送ってください。ＯＦはキミたちのコーナーです。

3D-TENNISのプログラム・リスト

```
 10 RANDOMIZE :LET R$=CHR$($A,8,8,8):DIM B(7),B$(7),X$(3)
 20 LET B(1)=4:LET B$(1)="."
 30 LET B(2)=4:LET B$(2)="･"
 40 LET B(3)=6:LET B$(3)="｡"
 50 LET B(4)=7:LET B$(4)=CHR$($6F)
 60 LET B(5)=9:LET B$(5)=CHR$($6F)
 70 LET B(6)=12:LET B$(6)=CHR$($94)
 80 LET B(7)=17:LET B$(7)=CHR$($94)
 90 LET C$="    "+R$+"    "+R$+"    "
100 GOTO 860
110 LET X$(3)=CHR$($20,$94,$20)+R$+CHR$($F4,$FF,$F1)+R$+CHR$($FC,$20,$FD)
120 LET X$(2)=" O "+R$+CHR$($81,$58,$A3)+R$+"( )"
130 LET X$(1)=CHR$($20,$6F,$20)+R$+CHR$($8C,$EE,$8D)
140 LET S1=0:LET S2=0
150 GOSUB 720
160 LET T1=18:LET T2=4
170 LET B1=T1:LET B2=1
180 LET B3=-1:LET B4=1
190 LET X=INT(RND(3))+3:LET Y=7
200 LET CURSOR=X,B(Y):PRINT X$(Y-4);
210 LET CURSOR=T1,T2:PRINT ";";
220 LET CURSOR=13,10:PRINT "READY ?"
230 MUSIC T1P1ﾄﾐﾄﾐﾄﾐﾄﾐﾄﾐﾄﾐ
240 LET CURSOR=13,10:PRINT "         "
250 LET CURSOR=B1,B(B2):PRINT B$(B2);
260 LET CURSOR=X,B(Y):PRINT X$(Y-4);
270 LET CURSOR=T1,T2:PRINT ";";
280 LET K=ASC(INKEY$)
290 IF (K=74)*(X)3) THEN LET CURSOR=X,B(Y):PRINT C$;:LET X=X-1
300 IF (K=75)*(X(26) THEN LET CURSOR=X,B(Y):PRINT C$;:LET X=X+1
310 IF (K=32)*(B(Y)=B(B2)) THEN GOSUB 430
320 IF (K=73)*(Y(>5) THEN LET CURSOR=X,B(Y):PRINT C$;:LET Y=Y-1
330 IF (K=77)*(Y()7) THEN LET CURSOR=X,B(Y):PRINT C$;:LET Y=Y+1
340 LET CURSOR=B1,B(B2):PRINT " ";
350 LET B1=B1+B3:LET B2=B2+B4
360 IF B2)=8 THEN GOTO 560
370 LET CURSOR=T1,T2:PRINT " ";:GOSUB 490
380 IF B2(=0 THEN GOTO 620
390 IF (INT(B1)=INT(T1))*(B2=1) THEN GOSUB 520
400 IF (B2=6)*(B4=1) THEN MUSIC PODﾄ
410 IF (B2=3)*(B4=-1) THEN MUSIC PODﾄ
420 GOTO 250
430 IF X=INT(B1) THEN LET B3=-.3:LET B4=-1:MUSIC POﾄ:RETURN
440 IF X-1=INT(B1) THEN LET B3=-1:LET B4=-1:MUSIC POﾄ:RETURN
450 IF X+2=INT(B1) THEN LET B3=.3:LET B4=-1:MUSIC POﾄ:RETURN
460 IF X+3=INT(B1) THEN LET B3=1:LET B4=-1:MUSIC POﾄ:RETURN
470 IF X+1=INT(B1) THEN LET B3=0:LET B4=-1:RETURN
480 RETURN
490 IF INT(T1))INT(B1) THEN LET T1=T1-.9
500 IF INT(T1)(INT(B1) THEN LET T1=T1+.9
510 RETURN
520 IF T1(15 THEN LET B3=INT(RND(10)+1)/10
530 IF T1)15 THEN LET B3=INT(RND(10)+1)/10:LET B3=-B3
540 IF INT(RND(10))=5 THEN LET B4=2:MUSIC POUﾗ:RETURN
550 MUSIC POﾄ:LET B4=1:RETURN
560 LET CURSOR=13,10:PRINT "MISS"
570 MUSIC P7R:LET S2=S2+1
580 IF S2=20 THEN LET CURSOR=12,10:PRINT "YOU LOSE.":MUSIC P3Q2ｼﾗｿﾌﾐﾚﾄ:GOTO 70
0
590 LET CURSOR=X,B(Y):PRINT C$;:LET CURSOR=T1,T2:PRINT " ":
600 GOSUB 760
610 GOTO 160
620 IF (B1(7)+(B1)25) THEN GOTO 690
630 LET CURSOR=15,10:PRINT "IN !"
640 MUSIC P9R:LET S1=S1+1
650 IF S1=20 THEN LET CURSOR=11,10:PRINT "YOU WIN !":MUSIC P3Q2ﾄﾚﾐﾌｿﾗｼ:GOTO 70
0
660 LET CURSOR=X,B(Y):PRINT C$;:LET CURSOR=T1,T2:PRINT " ";
670 GOSUB 760
680 GOTO 160
690 LET CURSOR=14,10:PRINT "OUT !":GOTO 570
700 MUSIC P9RR:GOTO 860
710 END
720 CLEAR
730 FOR I=0 TO 31
740 LET CURSOR=I,0:PRINT CHR$($60,$A,8,$60,$A,8,$60):NEXT I
750 LET CURSOR=5,1:PRINT "   DEMPA CUP TENNIS   "
760 FOR I=11 TO 20:LET CURSOR=I,5:PRINT CHR$($F9);:NEXT I
770 LET J=6
780 FOR I=10 TO 2 STEP -1
790 LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($FC);SPC$(6+((J-4)*2));CHR$($FD);
800 LET J=J+1:NEXT I
810 FOR I=2 TO 29:LET CURSOR=I,15:PRINT CHR$($F6);:NEXT I
820 LET CURSOR=6,8:PRINT CHR$($F5);:FOR I=1 TO 18:PRINT CHR$($9D);:NEXT I:PRIN
T CHR$($F2);
830 LET CURSOR=1,4:PRINT "YOU":LET CURSOR=1,6:PRINT S1;
840 LET CURSOR=28,4:PRINT "CPU":LET CURSOR=28,6:PRINT S2;
850 RETURN
860 CLEAR
870 LET CURSOR=10,3:PRINT "3D - TENNIS"
880 LET CURSOR=5,10:PRINT "I"+CHR$($A,8,8)+"J+K"+CHR$($A,8,8)+"M"
890 LET CURSOR=23,10:PRINT "SWING":LET CURSOR=21,12:PRINT "SPACE KEY"
900 LET CURSOR=5,20:PRINT "PUSH ANY KEY TO START"
910 LET Q1=1:LET Q2=1
920 LET CURSOR=15,B(Q1):PRINT B$(Q1);
930 MUSIC T1POR
940 LET CURSOR=15,B(Q1):PRINT " ";
950 LET Q1=Q1+Q2
960 IF Q1=8 THEN LET Q2=-Q2:LET Q1=7
970 IF Q1=0 THEN LET Q2=-Q2:LET Q1=1
980 IF INKEY$()CHR$(0) THEN GOTO 110
990 GOTO 920
```

評…ファンタスティックとは言いがたい？(編)



by 裕美子

★今からＯＦがはじまります。最後までいっきに読めるかな！(三重県度会郡・シルエット15才)……【影：さあーて！新年号のＯＦをいっきに書きあげるかな。エッ!?もう２月号！いつの間に正月が終わったんだろう？】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

協賛：日立

シュガー

エントリーコードBM② めぞん一刻



はじめに

グレイブ君がコーヒーを飲もうとしたら，砂糖がありませんでした。それを見ていた神様が，グレイブ君に砂糖をあげるために空から角砂糖を落としてあげました。

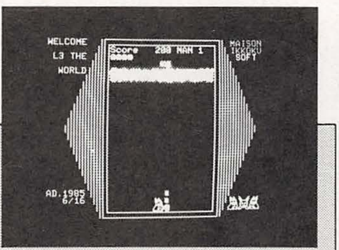
遊びかた

カーソル・キーの←，→で左右に向きを変え，↓キーで向いているほうに進みます。

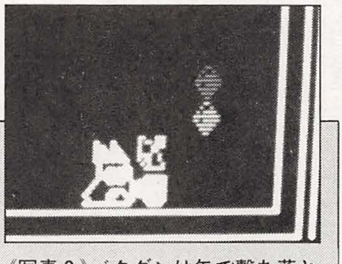
たまに，神様はうっかり砂糖とまちがってバクダンを落としてしまうことがあるので，矢（↑キーで発射）で撃ち落としてください（砂糖が途中でバクダンになることもあります）。

ごくまれに，ウーパールーパーがでてくるので，そんなときはウーパールーパーの真下でスペース・キーを押すと「ワッ！」という声（？）とともにスコアがプラスされます。

バクダンを3回落としてしまうか，または，規定数の砂糖を取るとゲーム・オーバーです。



《写真1》神様の落とす砂糖を受けとめます



《写真2》バクダンは矢で撃ち落としてください

プログラム

マシン語は59年1月号メテオと同じものを使っています。

シュガーのプログラム・リスト

```
10 GOTO 380
20 'あゆあゆあゆあゆ メイン あゆあゆあゆあゆ
30 IF PEEK(&HFFE0)=131 OR D=0 THEN D=0:LOCATE X-1,23:S$=USR(S$(8)):LINE(X+2,22)-
(X+2,23)," ":IF X-1=P+1 AND R=23 THEN BEEP:S=S+50:GOSUB 280
40 IF PEEK(&HFFE0)=133 OR D=4 THEN D=4:LOCATE X+2,23:S$=USR(S$(9)):LINE(X-1,22)-
(X-1,23)," ":IF X+2=P+1 AND R=23 THEN BEEP:S=S+50:GOSUB 280
50 X=X+(PEEK(&HFFE0)=132)*(X)12)*(D=0)-(PEEK(&HFFE0)=132)*(X(27)*(D=4)
60 LOCATE X,22:S$=USR(S$(D))+USR(S$(D+1))
70 LOCATE X,23:S$=USR(S$(D+2))+USR(S$(D+3))
80 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN LOCATE X,21:PRINT"ﾜ!";:IF X=WA THEN LINE(X,11)-(X+1,
12)," ",B:S=S+300:LOCATE X,21:PRINT"  ";:WA=0 ELSE LOCATE X,21:PRINT"  ";
90 'あゆあゆあゆあゆ ｻﾄｳ ｦ ｵﾄｽ あゆあゆあゆあゆ
100 LOCATE P+1,R:PRINT" ";:R=R+1:IF R=24 THEN U=1:R=6:LOCATE P,3:PRINT"  ";
110 IF U THEN P=RND*17+11:IF RND(.3 THEN K=21 ELSE K=20 ELSE 130
120 LOCATE P,3:S$=USR(S$(18))+USR(S$(19)):U=0:LINE(WA,11)-(WA+1,12)," ",B:WA=0
130 IF RND(.01 THEN K=21
140 IF R=13 AND RND(.2 AND P)12 AND P(28 THEN BEEP:WA=P ELSE 170
150 LOCATE WA,11:S$=USR(S$(24))+USR(S$(25))
160 LOCATE WA,12:S$=USR(S$(26))+USR(S$(27))
170 LOCATE P+1,R:S$=USR(S$(K))
180 '
190 IF K=21ANDR=23THENBEEP:MA=MA-1:LOCATE27,1:PRINT USING"#";MA:IF MA=0 THEN300
200 LOCATE 17,1:PRINT USING"#####";S
210 'あゆあゆあゆあゆ ﾕﾐ ﾔ あゆあゆあゆあゆ
220 IF PEEK(&HFFE0)=129 THEN IF D=0 THEN J=10 ELSE J=11 ELSE 30
230 B=21:IF J=10 THEN Z=X-2:C=11:V=-1:N=Z+1 ELSE Z=X+3:C=29:V=1:N=Z-1
240 LOCATE N,22:S$=USR(S$(J)):FOR I=Z TO C STEP V:LOCATE I,B:S$=USR(S$(J+2))
250 IF K=21 AND I=P+1 AND B=R THEN BEEP:BEEP:S=S+100:G=1
260 LOCATE I,B:PRINT" ";:B=B-1:IF G THEN R=23:G=0:GOTO 100 ELSE NEXT:GOTO 30
270 '
280 MB=MB+1:LOCATE MB,2:S$=USR(S$(22)):IF MB=29 THEN 300 ELSE RETURN
290 'あゆあゆあゆあゆ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ あゆあゆあゆあゆ
300 RESTORE 320:FOR I=1 TO 3:READ A$,B$,C$:COLOR I+3:BEEP
310 LOCATE12,I+8:PRINT A$;:LOCATE17,I+12:PRINT B$;:LOCATE 15,I+16:PRINT C$:NEXT
320 DATA しおすしおすしすしすしおす , しおすあ あしおすしおす ," TRY AGAIN
330 DATA が あうおいがががが゙うい , が がが がうい うあそ ,
340 DATA せおそπ ππせそπせおそ , せおそせおそせおそπせそ , (Yes or No)
350 POKE&HFFE0,&HF0:A$=INKEY$
360 IF A$="Y" THEN BEEP ELSE IF A$="N" THEN WIDTH 80:COLOR 7:END ELSE 350
370 'あゆあゆあゆあゆ ｼｮｷ あゆあゆあゆあゆ
380 CLEAR 400,&H6FFF:WIDTH 40:SCREEN 1,,1
390 RANDOMIZE TIME:DEFUSR=&H7000:DEFINT A-Z
400 DIM S$(27)
410 'あゆあゆあゆあゆ ｻﾝﾌﾟﾙ あゆあゆあゆあゆ
420 S$(0)="000103050B15102D,6":S$(1)="00083858A8481090,6" 'ｼﾞﾌﾞﾝ(A1) * (A2)
430 S$(2)="363F4D404F52613F,6":S$(3)="D0D0B804028142FF,6" '      (A3) * (A4)
440 S$(4)="00101C1A151A0B09,6":S$(5)="0080C0A0D0A808B4,6" '      (B1) * (B2)
450 S$(6)="0B0B112040B141FF,6":S$(7)="6CFC8202F24AB6FC,6" '      (B3) * (B4)
460 S$(8)="00FC9FBDFDBFFC78,7":S$(9)="003FF9BDBFFD3F1E,7" 'ｶｯﾌﾟ(ﾋﾀﾞﾘ)*(ﾐｷﾞ)
470 S$(10)="E3EDF1314F4D8AFC,2":S$(11)="C7B78F8CF2B2513F,2"'ﾕﾐ(ﾋﾀﾞﾘ) *(ﾐｷﾞ)
480 S$(12)="0070707008070604,2":S$(13)="000E0E0E10E06020,2"'ﾔ(ﾋﾀﾞﾘ)  *(ﾐｷﾞ)
490 S$(14)="1D3F3F7FFFFF7FFF,5":S$(15)="84CEFFFFFEFEFCFE,5"'ｸﾓ(A)    *(C)
500 S$(16)="7F7FFF3F3F7F1F05,5":S$(17)="FCFFFEF8FCFE9C18,5"'  (B)    *(D)
510 S$(18)="6689B99966FF0000,7":S$(19)="2A542A542AFF7E3C,7"'ｽﾌﾟﾝ(A)  *(B)
520 S$(20)="00542A542A542A00,7":S$(21)="18245EFFDF7E3C18,2"'ｻﾄｳ       *ﾊﾞｸﾀﾞﾝ
530 S$(22)="003E475F7F5F3E00,3":S$(23)="0000000000000000,7"'          *
540 S$(24)="00C020D028572810,3":S$(25)="0003040B14EA1408,3"'ｳｰﾊﾟ(A)  * (B)
550 S$(26)="262620132847B8F0,3":S$(27)="646404C814E2110F,3"'     (C)  * (D)
560 'あゆあゆあゆあゆ ﾏｼﾝｺﾞ Data あゆあゆあゆあゆ
570 IF PEEK(&H7000)=&H33 THEN 700 ELSE RESTORE 590
580 FOR I=0 TO 160:READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE &H7000+I,K:NEXT
590 DATA 33,BD,00,BD,81,03,26,2F, B6,00,A7,81,02,25,28,A6
600 DATA 80,81,12,26,26,AE,84,10, BE,00,10,BD,67,C1,FF,27
610 DATA 1A,31,3F,26,F6,A6,80,81, 2C,26,10,C6,07,A6,84,8D
620 DATA 57,C1,FF,27,06,20,09,C6, 0D,20,02,C6,02,7E,A3,A7
630 DATA 34,50,BD,F4,57,1F,12,35, 50,A6,84,8A,90,30,88,EF
640 DATA 34,02,8D,30,86,10,3D,34, 04,8D,29,EA,E0,35,02,B7
650 DATA FF,D8,E7,A4,E6,84,C1,2C, 26,07,FC,02,38,BD,F1,8E
660 DATA 39,F6,00,A2,C1,28,26,06, 31,A9,04,00,20,D2,31,A9
670 DATA 08,00,20,CC,C6,0F,A6,80, A1,C5,27,04,C0,01,24,F8
680 DATA 39,30,31,32,33,34,35,36, 37,38,39,41,42,43,44,45,46
690 'あゆあゆあゆあゆ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ あゆあゆあゆあゆ
700 LINE(160,0)-(496,199),PSET,7,B:LINE(172,6)-(482,193),PSET,7,B
710 YA=0:YB=199:FORI=152TO50STEP-8:LINE(I,YA)-(I,YB),PSET,7:YA=YA+8:YB=YB-8:NEXT
720 YA=0:YB=199:FORI=504TO600STEP8:LINE(I,YA)-(I,YB),PSET,7:YA=YA+8:YB=YB-8:NEXT
730 POKE&HFFD4,255:RESTORE 750:FOR WO=1 TO 8:READ A,B,C,D$,Z:FOR H=1 TO Z
740 COLOR A:LOCATE B,C:PRINT LEFT$(D$,H):BEEP:NEXT H,WO:POKE&HFFD4,0
750 DATA 6,0,0,WELCOME,7, 6,1,2,"L3 THE",6, 6,2,4,WORLD,5, 2,33,0,MAISON,6
760 DATA 2,33,1,IKKOKU,6, 3,34,2,SOFT,4, 1,0,21,AD.1985,7, 1,3,22,6/16,4
770 LOCATE 33,22:S$=USR(S$(4))+USR(S$(5))+USR(S$(24))+USR(S$(25))+USR(S$(0))+USR
(S$(1))
780 LOCATE 33,23:S$=USR(S$(6))+USR(S$(7))+USR(S$(26))+USR(S$(27))+USR(S$(2))+USR
(S$(3))
790 LOCATE 11,4:S$=USR(S$(14)):LOCATE 11,5:S$=USR(S$(16)):A=1
800 IF A THEN ZX=32:A=0 ELSE ZX=44
810 LINE(192,ZX)-(192,ZX),PSET,5
820 FOR I=192 TO 466 STEP 3:LINE-(I,RND*3+ZX),PSET,5:NEXT:IF ZX=32 THEN 800
830 LOCATE 29,4:S$=USR(S$(15)):LOCATE 29,5:S$=USR(S$(17)):PAINT(300,38),5
840 COLOR 7:LOCATE 11,1:PRINT"Score";:LOCATE 23,1:PRINT"MAN";
850 X=20:U=1:R=7:MA=3:MB=10:POKE&HFFE0,&H0C:LOCATE 27,1:PRINT USING"#";MA
860 GOTO 30
```


★なんと300円のくじを引いたらファミコンが当たった。買うためにお金をコツコツためている人にもうしわけねえだべ。（群馬県高崎市・ファミ3 14才）……【影：山下先生！早くファミコン買ってくれー!! 編：早く～。】

ベーシックマスターLIII マーク5/S1用

協賛：日立

HYPER TANK V2.0 in SAKURAJIMA
（ハイパー タンク イン サクラジマ）

エントリーコードBM③ みっぞえちゃん



はじめに

このゲームは，85年８月号57ページ「HYPER　TANK」のパートIIでーす。

STORY

鹿児島工業高校科学部の副部長・道添くんの今回の仕事は，あの『桜島』に行き，灰にうずもれる『桜島だいこん』と『桜島みかん』を救出することである。そんでもって，救出には前作で使用した『ホワイト・ハイパー・タンク』の改造型を使うことになったそうな。

遊びかた

ルールはひじょうに簡単です。60秒間に『桜島だいこん』や『桜島みかん』を合計三つ以上救出すればよいのです。

自機『ホワイト・ハイパー・タンク』は[4][6]キーでそれぞれ左右に90°回転します。『桜島だいこん』『桜島みかん』の救出は，それぞれの前でスペース・キーを押せば自動的に救出し，鹿児島工業まで転送してくれます。

しかし，転送には大電力を使ってしまうので一つ転送するたびにⒺ（FUELパック）を拾い，自分のFUELを増やさなければなりません。FUELゲージの目もりが青より多くなったらまた救出できる，とまあこんなぐあいです。

もしも，自機が『桜島みかん』『桜島だいこん』『FUELパック』その他『ようがん』などにぶつかったらダメージが少しずつ増え，ダメージ・ゲージの目もりがいっぱいになったら，あわれ爆発してしまいます（ゲーム・オーバー）。

TIMEが０秒になったらラウンド・クリアです。しかし『桜島だいこん』『桜島みかん』を合計三つ以上救出できなければ，そのままゲーム・オーバーです。三つ以上救出できたらボーナス点が入りつぎの面へ進みます。

プログラムについて

このプログラムでは，LIIIのゲームではめずらしくINKEY＄関数を使っています。

マシン語は４方向スクロール，自機の表示・消去などをやっています。

その他のテクニックは前作と同じようなもんです。

評…ハッピーエンドなのがゲームです（編）



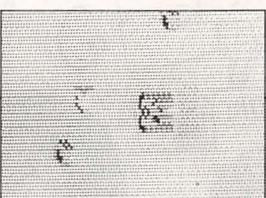
by　香田　舞

CHECKER FLAG

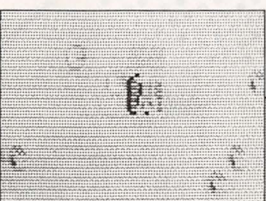
編：タンクのデザインがバツグンですね。影の付けかたがいい。
影：え！　なんですか？
編：シャドウの付けかたがいいといっただけですよ。
影：フーン，UFOね！
Dr.D：何わけのわからんことを言っているんだ。このプログラムはグラフィックの使いかたがひじょうに効果的だ。
編：キャラクターが立体的に見えますね。
Dr.D：残念なのが，まわりのキャラクターがレンガみたいなので，それがイメージをこわしてしまっている。
編：なるほど，画面のまわりにも気をくばれってことですね。



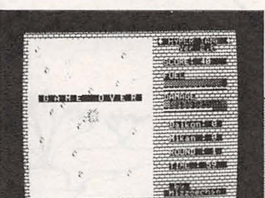
《写真１》タイトルと操作の説明



《写真２》キャリア・ビームで救出作業中



《写真３》FUELパックを取ってエネルギー回復



《写真４》ダメージが100%になると爆発します

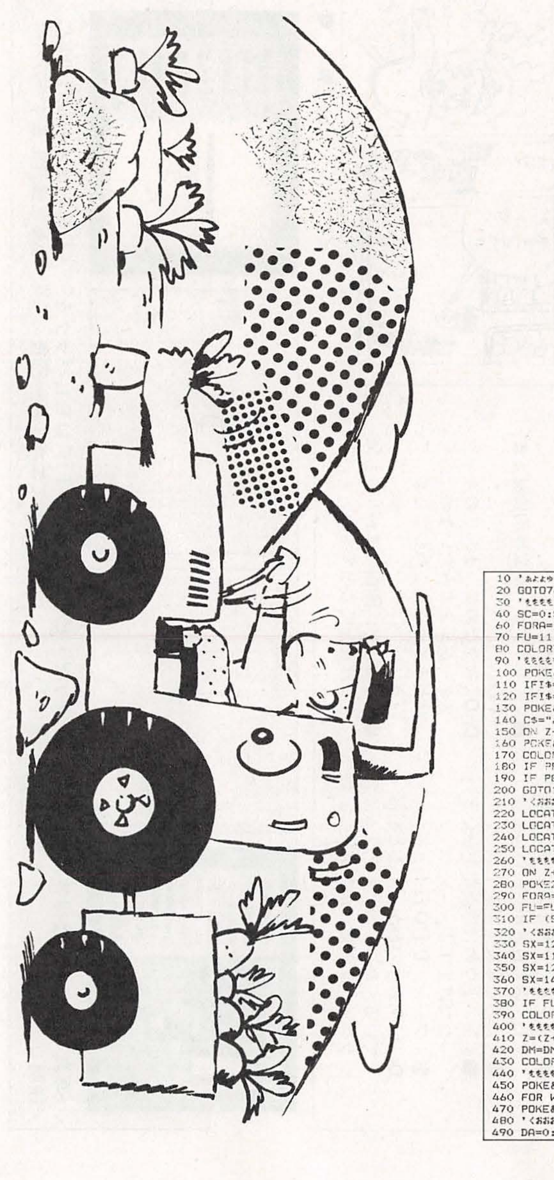
★ＯＦっていいですねー。無意味なことを書いても影さんたちが助けてくれるんだから…。（東京都町田市・高木智一12才）……【影：これがつかれるんだ，ほんとに！だれかＯＦのバイトやらない？編集長：コラッ!!】

《リスト１》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
100 POKE&HFFE9,1
110 READ C$:IF C$="END" THEN 150 ELSE C=VAL("&H"+C$)
120 RGB=1:GOSUB130:RGB=2:GOSUB130:RGB=4:GOSUB130:GOTO110
130 READ A$:POKE&HFFEA,RGB:G=1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7
140 POKE I,VAL("&H"+MID$(A$,G,2)):G=G+2:NEXT:RETURN
150 POKE&HFFE9,0:END
160 'お-お-CHお-お-お B L U Eお-お-お-お-お- R E Dお-お-お-お-お G R E E N お-お-お
170 DATA 20,FFFFFFFFFFFFFFFF, FFFFFFFFFFFFFFFF, 55AA55AA55AA55AA
180 DATA 30,BF00FBFBFB00BFBF, AA00AA51AA00AA15, 150051AA510015AA
190 DATA 31,FFE79F0703030302, FFE0813939393839, 55A71F0D3008?109
200 DATA 32,0606050D0F8EFFFF, 3333373635A0FFFF, 350530093BBE55A?
210 DATA 33,FFFFE0D0903F3FBF, FFFFEFCFBF81A0BF, 55AA45951ABF3038
220 DATA 34,BEBFBF90D0E0FFFF, 9E80808FCFFFFFFF, 38B03F955AAA55AA
230 DATA 35,FFFF9E0F05050406, FFFF803737373737, 55AA1E0B31023301
240 DATA 36,03020303079FE7FF, 3A3939393980E1FF, 30093008349F47AA
250 DATA 37,FFFFC080BEBDAFD4, FFFFDF9F807D8FC7, 55AA55953EA02093
260 DATA 38,D5ACBCBF80C0FFFF, C78E97819FDFFFFF, 53A02BBF0A8A55AA
270 DATA 39,E7E1F0600183C482, FFEFFFFF7EBFDFFF, 45A0542204BB4497
280 DATA 3A,0A42C4850480F1F3, BF5DFFFBFFDFF7F7, 0A0556A9478255A2
290 DATA 40,0081FFFF0000BFBF, 0081FFFF0000AA15, 0081FFFF000015AA
300 DATA 41,FFFFFFE3E3E3E3E3, FF9F879F9F9F9F9F, 55EAFDAE312E312E
310 DATA 42,3333B3F3F37FFFFF, CFCFAF6F2F0FFFFF, F1FE119ED17A55AA
320 DATA 43,FFFF01017F2BBF0F, FFFFFFFEB06A7CF9, 55AA5555FF014376
330 DATA 44,8F9F9F3F0101FFFF, 795C7E80FEFFFFFF, 7703813FABAA55AA
340 DATA 45,FFFF7FF3F3B37373, FFFF072FEFAFFFFF, 55AA7DDE911E919E
350 DATA 46,E3636363E3FFFFFF, 7FBFBFBFDFC79FFF, 312E312EF1FAF5AA
360 DATA 47,FFFF030303FF7F3F, FFFFFFFDFD0080BE, 55AA5556ABFF038F
370 DATA 48,FFFF7F030303FFFF, FF0000FDFDFFFFFF, 8F037F56ABAA55AA
380 DATA 49,F3C787060C60A11B, FFDFFFFFFFDFFFFF, 51821522EC52AD5A
390 DATA 4A,4CA311808004BEE7, B7FFFFFF7FFDBEEF, A4E239CC621004A2
400 DATA 50,000000000000BFBF, 0081FFFF0000AA15, 00000000000015AA
410 DATA 51,0081FFFF0000BFBF, 000000000000AA15, 00000000000015AA
420 DATA 55,D5AA55AA55AA55AB, AB55AA55AA55AAD5, 55AA55AA55AA55AA
430 DATA 61,EBF5DACFDFCFEFFF, E1C0A0958A85CAE1, 4B952A950A854AA0
440 DATA 62,8BE3F7BFFFBFDFEF, 8BE3F7BFFFBFDFEF, 77BE5D9E7FBE5DAA
450 DATA 63,99C38100000081C3, 99C3E7FFFFFFFFFF, 77BE5DAA55AA55AA
460 DATA 64,FFFFFFFFFFFFFFFF, C3BD707C707EBDC3, 41BC707C707E3D82
470 DATA END
```

《リスト２》メインのプログラム・リスト

```
10 'あよよゆゆややおおええううい[ HYPER TANK Version 2.0 in Sakurajima ] いううええおおおややゆゆよよああ
20 GOTO760
30 'ももももももも [ HENSU SETTEI ] もももももももも
40 SC=0:ST=1:FORA=0TO4:POKE&HBF01+A,&H20:NEXT:POKE278,32
60 FORA=1TO23:LOCATE1,A:PRINTSTRING$(23," "):POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,128:NEXT
70 FU=11:DM=0:DA=0:MI=0:Z=RND*3:TIME$="00:00:00":GOSUB380:GOSUB550:GOSUB560
80 COLOR7:LOCATE26,10:PRINT"            "
90 'もももももももももも [ M A I N ] もももももももももももも
100 POKE&HFFE0,&H44:I$=INKEY$
110 IFI$="6" THEN Z=Z-1:IFZ(0 THEN Z=3
120 IFI$="4" THEN Z=Z+1:IFZ)3 THEN Z=0
130 POKE&HBF00,Z:EXEC&HB000:POKE278,32
140 C$="a":IF RND(.2 THEN C$="d":IF RND(.2 THEN C$="b":IF RND(.2 THEN C$="c"
150 ON Z+1 GOSUB220,230,240,250
160 POKE&HFFE0,4:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255
170 COLOR7:LOCATE33,19:PRINT60-TIME:IF TIME)59 THEN620
180 IF PEEK(&HBF05)=1 THEN410
190 IF PEEK(&HFFE0)=&HB0 THEN 270
200 GOTO100
210 '<おおおおお [ Chijoubutu PUT ] おおおおおおけ
220 LOCATERND*20+2,2:PRINTC$:RETURN
230 LOCATE2,RND*20+2:PRINTC$:RETURN
240 LOCATERND*20+2,22:PRINTC$:RETURN
250 LOCATE22,RND*20+2:PRINTC$:RETURN
260 'もももももももも [ Carrier Beam ] もももももももも
270 ON Z+1 GOSUB330,340,350,360:S(0)=SCREEN(SX,SY):S(1)=SCREEN(SX+VX,SY+VY)
280 POKE278,32:LOCATESX,SY:PRINTA$(Z)
290 FORA=0TO5:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT
300 FU=FU-1:GOSUB380:POKE278,32:LOCATESX,SY:PRINTK$(Z)
310 IF (S(0))&H20)+(S(1))&H20) THEN 450 ELSE100
320 '<おおおおおおおお [ Beam SUB ] おおおおおおおおおけ
330 SX=12:SY=10:VX=1:VY=0:RETURN
340 SX=11:SY=11:VX=0:VY=1:RETURN
350 SX=12:SY=13:VX=1:VY=0:RETURN
360 SX=14:SY=11:VX=0:VY=1:RETURN
370 'ももももももももももも [ F U E L ] もももももももももももも
380 IF FU(0 THEN FU=0 ELSE IF FU)11 THEN FU=11
390 COLOR0:LOCATE26,7:PRINT"            ":LINE(26,7)-(26+FU,7),"も",2:RETURN
400 'ももももももももももも [ ATARI ] もももももももももももも
410 Z=(Z+2) MOD 4:POKE&HBF00,Z:EXEC&HB000:FORA=0TO4:EXEC&HF7A9:NEXT
420 DM=DM+(ST/2):IF DM)11 THEN 710
430 COLOR3:LOCATE26,10:PRINTSTRING$(DM,"も"):GOTO100
440 'ももももももももももも [ HOKAKU ] もももももももももももも
450 POKE&HFFD4,255
460 FOR W=0 TO 1:ON INSTR("abcd",CHR$(S(W))) GOSUB490,500,510,520:NEXT
470 POKE&HFFD4,0:GOTO100
480 '<おおおおおおおお [ HOKAKU SUB ] おおおおおおおおけ
490 DA=0:MI=0:GOSUB540:GOTO560
500 IF FU(8 THEN 590 ELSE GOSUB570:DA=DA+1:SC=SC+30:GOSUB540:GOSUB550:GOTO560
510 IF FU(8 THEN 590 ELSE GOSUB570:MI=MI+1:SC=SC+50:GOSUB540:GOSUB550:GOTO560
520 FU=FU+3:SC=SC+10:GOSUB540:GOSUB550:GOTO380
530 '<おおおおおお [ HOKAKU SUB SUB ] おおおおおおけ
540 FORA=0TO3:EXEC&HF7A9:FORB=0TO3:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT:NEXT:RETURN
550 COLOR7:LOCATE32,4:PRINT SC:RETURN
560 COLOR7:LOCATE34,13:PRINT DA:LOCATE34,15:PRINT MI:RETURN
570 FORA=0TO3:POKE278,32:LOCATESX,SY:PRINTA$(Z):POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255
580  GOSUB590:LOCATESX,SY:PRINTK$(Z):FU=FU-2:GOSUB380:NEXT:RETURN
590 POKE278,32:LOCATESX,SY:PRINTCHR$(S(0)):LOCATESX+VX,SY+VY:PRINTCHR$(S(1))
600 RETURN
610 'もももももももも [ TIME UP !! ] もももももももももも
620 FORC=0TO60:POKE278,32:LOCATE12,11:PRINTB$(RND*1):EXEC&HF7A9:NEXT
630 FOR A=0 TO 1000:NEXT
640 FORA=23TO1STEP-1:LINE(1,A)-(23,A),"O":POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,128:NEXT
650 COLOR7:LOCATE5,9:PRINT"LEVEL";ST;"CLEAR !!":FORA=0TO2000:NEXT
660 IF ((DA+MI)(3) THEN 730
670 BO=(DA*10+MI*10+FU+(12-DM))*10:COLOR6:LOCATE5,9:PRINT"BONUS";BO;"pts !!"
680 FORA=0TO6000:NEXT:SC=SC+BO:GOSUB550:ST=ST+1:LOCATE34,17:PRINTST
690 POKE278,32:GOTO60
700 'もももももももももももも [ シ ン ダ ] もももももももももももも
710 FORA=0TO30:POKE278,32:LOCATE12,11:PRINTB$(RND*1+1):EXEC&HF7A9
720 COLORRND*6+9,RND*7:LOCATE26,10:PRINT" Damage100% ":EXEC:NEXT
730 COLOR7,0:LOCATE3,9:PRINT" G A M E   O V E R ":FORA=0TO2000:NEXT
740 IF SC)HSC THEN HSC=SC:COLOR7:LOCATE3,15:PRINT"You get HI-SCORE !!"
750 FORA=0TO8000:NEXT:GOTO910
760 'よゆゆややおおええう[SHOKI SETTEI] うええおおややゆよ
770 SCREEN0,,1:WIDTH80:CLEAR300,&H7FFF:RESTORE1180
780 PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ ﾏｾ。      ...... By Mizzoechan ﾀﾞｮ~ﾝ ......"
790 FOR A=&HB000 TO &HB0FF:READ M$:M=VAL("&H"+M$):POKE A,M:C=C+M:NEXT
800 IF C()&H637C THEN CLS:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ DATA ﾆ ﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":END
810 RANDOMIZE(TIME):DEFINTA-Z:POKE&HFFE0,4:WIDTH40
820 POKE278,32:CLS:LINE(0,0)-(39,24),"O",BF
830 S$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D):S1$=S$+CHR$(&H1D)
840 A$(0)="UU":A$(1)="U"+S$+"U":A$(2)="UU":A$(3)=A$(1)
850 K$(0)="  ":K$(1)=" "+S$+" ":K$(2)="  ":K$(3)=K$(1)
860 B$(0)="UU"+S1$+"UU":B$(1)="  "+S1$+"  ":B$(2)="9I"+S1$+":J"
870 T$(0)=" HYPER TANK Version2.0 "
880 T$(1)="          in           "
890 T$(2)="       Sakurajima      "
900 'ももももももももももも [ TITLE ] もももももももももももも
910 RESTORE1010:LINE(368,184)-(16,8),PSET,0,BF
920 READ C,X,Y,A$:IF C=0 THEN FORA=0TO1000:NEXT:GOSUB960:GOTO940
930 COLORRND*6+9:LOCATEX,Y:PRINTA$;:POKE278,C:LOCATEX,Y:PRINTA$;:GOTO920
940 LOCATE14,21:PRINT HSC
950 P=PEEK(&HFFE0):IFP=&HAF THEN GOSUB960:GOTO40 ELSE IF P=&HBC THEN980 ELSE950
960  FORA=0TO2:FORB=0TO2:COLORRND*6+9:LOCATE1,A+1:PRINTT$(A):NEXT
970   COLOR7:LOCATE1,A+1:PRINTT$(A):NEXT:RETURN
980  COLOR7:POKE&HFFE0,68:LOCATE0,0:END
990 'ももももももももももも [ D A T A ] もももももももももも
1000 '<おおおおおおお [ STAGE DATA ] おおおおおおおけ
1010 DATA 6,25,1,"Ⅱ HYPER TANK Ⅱ",6,29,2,"Ver 2.0",7,26,4,"SCORE: 0    "
1020 DATA 7,26,6,"FUEL",10,26,7,"ええええええええええええ",32,26,8,"@@@@@@@@@@@OO"
1030 DATA 7,26,9,"DAMAGE",11,26,10,"ええええええええええええ",32,26,11,"@@@@@@@@@PPP"
1040 DATA 5,27,13,"Daikon:",7,34,13," 0 ",5,27,15,"Mikan :",7,34,15," 0 "
1050 DATA 7,27,17,"ROUND : 1 ",6,27,19,"TIME :",7,33,19," 60 "
1060 DATA 6,27,22," by ",6,26,23," Mizzoechan "
1070 '<おおおおおお [ TITLE DATA ] おおおおおおおけ
1080 DATA 32,3,5," a ",32,3,6,"   ",32,3,7," b ",32,3,8,"   ",32,3,9," c "
1090 DATA 32,3,10,"   ",32,3,11," d ",5,6,5,"-(Yougan)",5,6,7,"-(Daikon)"
1100 DATA 5,6,9,"-(Mikan )",5,6,11,"-(Energy)",7,17,5,"0 pts",7,16,7,"30 pts"
1110 DATA 7,16,9,"50 pts",7,16,11,"10 pts",6,2,13,"Your Riding Mechanism"
1120 DATA 7,5,14,"NEW W.H.TANK",5,5,17,"Left      Right"
1130 DATA 3,2,16,"[4] Key        [6] key",4,9,16,"[illegible]"
1140 DATA 32,11,16,"1P",32,11,17,"2P",3,2,19,"[SPC] Key",5,11,19,"=CarrierBeam"
1150 DATA 7,4,21,"HI-SCORE:",6,3,23,"Push [ RETURN ] Key"
1160 DATA 0,0,0,"END"
1170 '<おおおおおお [ ﾏｼﾝｺﾞ DATA ] おおおおおおおけ
1180 DATA 86,20,B7,FF,D8,FC,BF,01,FD,05,C4,FC,BF,03,FD,05
1190 DATA EC,8D,06,8D,7B,17,00,AE,39,B6,BF,00,81,03,27,0D
1200 DATA 81,01,27,21,81,02,27,36,81,09,27,4B,39,8E,04,0C
1210 DATA 5F,A6,85,5A,A7,85,CB,02,C1,15,26,F5,30,88,28,8C
1220 DATA 07,9B,26,EC,39,8E,04,00,C6,17,C0,02,A6,85,5C,A7
1230 DATA 85,C1,02,26,F5,30,88,28,8C,07,98,26,EB,39,8E,04
1240 DATA 78,5F,A6,85,C0,28,A7,85,CB,29,C1,17,26,F4,30,88
1250 DATA 28,8C,07,C0,26,EB,39,8E,07,48,5F,A6,85,CB,28,A7
1260 DATA 85,C0,27,C1,17,26,F4,30,88,D8,8C,04,00,26,EB,39
1270 DATA FC,05,C4,FD,BF,01,FC,05,EC,FD,BF,03,B6,20,B7,FF
1280 DATA D8,B6,BF,00,C6,04,3D,8E,80,B6,3A,EC,84,FD,05,C4
1290 DATA EC,02,FD,05,EC,39,31,41,32,42,33,43,34,44,35,45
1300 DATA 36,46,37,47,38,48,4F,8E,BF,01,A8,84,30,01,8C,BF
1310 DATA 05,26,F7,81,80,26,05,4F,F7,BF,05,39,C6,01,F7,BF
1320 DATA 05,39,F6,FF,E0,5D,28,01,5F,4F,ED,02,39,00,00,00
1330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00          ｵﾜﾘ
1340 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
1350 'Lおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロ
1360 '# Machine : BASIC MASTER MB-6892 LEVEL3 mk5 #ロ ｶｺﾞｼﾏ ｺｳｷﾞｮｳ ｺｳｺｳ / ﾑﾝﾅ ロ
1370 '#                                            #ロ ｽﾃﾙ ｶﾅ ?                 ロ
1380 '# Language: BASIC + MACHINE                 #ロ ﾜﾀｼﾊ E2-2 No.34 /         ロ
1390 '#                                            #ロ ﾐｯｿﾞｴﾁｬﾝ ﾀﾞｮ ~ ﾝ          ロ
1400 '# Memory  : 6384 byte                        #ロ ﾑﾝﾅ ﾍﾟｰﾏｶﾞ ﾖﾝﾃﾞｺﾞｳ ﾈﾀ ?  ロ
1410 '#                                            #ロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロ
1420 '# 1985 ﾈ 9 ｶﾞ 16 ﾆ 18 ｼﾞ 28 ﾌﾝ ｶﾝｾｲ          #
1430 '*おおおおお[ Programed By Mizzoechan ] おおおおおおおおおけ
```



★飛べ！行け！載れ！1月号!!（北海道札幌市・三影貴之12才）……【編：飛びすぎて2月号に載ってしまいました。影：あぶない，あぶない。飛びすぎて，もう少しでボツ箱に入るところだった。】

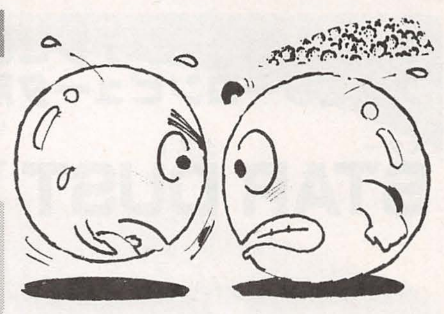
マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

協賛：シャープ，任天堂

MARBLE-WARS 2

（マーブル ウォーズ）

エントリーコードC1①　©LAP



Story

サラン星から逃げきったラップは，サラン軍をほろぼすため，実戦用シミュレーションをはじめるのだった。

How do you do ?

はじめまして，LAPです。ベーマガを買いはじめて約2年，やっと送ることができました。これからもがんばってやっていきますので，よろしくお願いします。

How to play

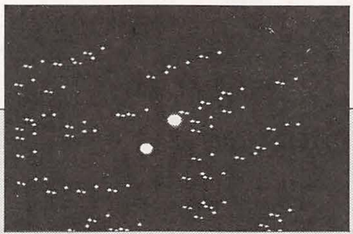
えーと，このゲームは2人用です。RUNさせるとタイトルがでてきますので，STARTボタンを押せばゲームがはじまります。

操作は1Pが青のボール，2Pが赤のボールで，体当たりして相手を画面外にだすと結果がでて，ゲーム・オーバーです。リプレイは，STARTボタンです。

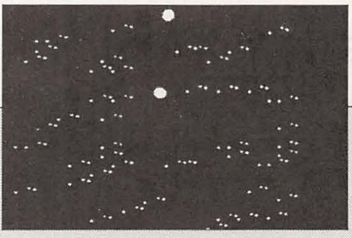
Program

構想1日，プログラム5時間というなさけないもので，リストもめちゃくちゃきたないのですが，がんばって作ったつもりです。

さて，リストを見ると，10行でタイトルを書き，20行が初期設定とゲームの画面を作ります。30行からメインに入り，1Pの位置，距離（スピード）の計算，40行は2Pの位置，距離の計算，50行は，画面外にでてしまったかどうかを判定し，キャラクター表示，そして，キャラどうしがぶつかったかどうかを判定します。60行で30行へもどります。70行から90行までが画面外にでてしまったときの処理で，100行がゲーム・オーバーです。



《写真1》勢いをつけすぎてとびださないように！



《写真2》もう少し，あと一当たりではじきだせる

Reconstruct

POKE文の数を変えると，ちがう音になります（ただしヘタにまちがうと暴走の可能性が…）。

P. S.

プログラム・リスト中の①から⑤のところはBGグラフィック中のキャラクターが入ります。つぎのようにファンクション・キーに定義しておいてから，その場所にきたら定義した F1 から F5 キーを押してキャラクターを入力してください。

①…KEY1，CHR＄(207) ⏎
②…KEY2，CHR＄(196) ⏎
③…KEY3，CHR＄(198) ⏎
④…KEY4，CHR＄(227) ⏎
⑤…KEY5，CHR＄(197) ⏎

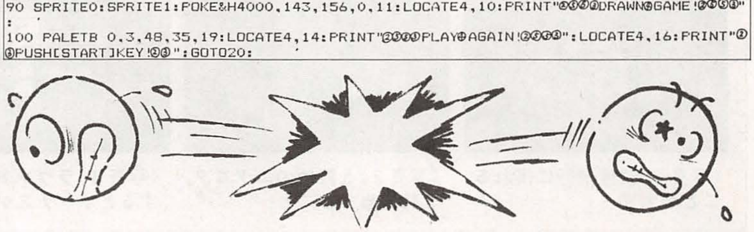
MARBLE-WARS 2のプログラム・リスト

```
10 CGEN3:FORA=0TO1:DEFSPRITEA,(A,0,0,0,0)="①":NEXT:CLS:PALETB 0,3,51,35,35:LOCAT
E0,6:PRINT"                    ":"                    ":"      
                 ":PRINT" マーブル ウォーズ"    NO.2「TRAINING」 ":PRINT"  PUSH[START]
KEY  cLAP1985"
20 ONSTRIG(0)+1GOTO20:SPRITEOFF:PALETB 0,3,3,3,3:CLS:POKE&H4015,15:POKE&H4000,15
9,143,140,8:FORA=0TO50:LOCATERND(27),RND(22):PRINT"":NEXT:PALETB 0,15,48,35,19::
PALETS 1,15,48,38,22:CLEAR:W=176:X=80:Y=120:Z=Y:F=0:SPRITEON:SPRITE0,X,Y:SPRITE1
,W,Z:
30 A=STICK(0):C=C-((A=1)+(A=5)+(A=9))*2+((A=2)+(A=6)+(A=10))*2:D=D-((A=4)+(A=5)+
(A=6))*2+((A=8)+(A=9)+(A=10))*2:C=C-SGN(C):D=D-SGN(D):X=X+C:Y=Y+D:

40 A=STICK(1):B=B-((A=1)+(A=5)+(A=9))*2+((A=2)+(A=6)+(A=10))*2:E=E-((A=4)+(A=5)+
(A=6))*2+((A=8)+(A=9)+(A=10))*2:B=B-SGN(B):E=E-SGN(E):W=W+B:Z=Z+E:

50 F=F-((X<0)+(X>255)+(Y<0)+(Y>249))*3-((W<0)+(W>255)+(Z<0)+(Z>240)):ONF GOTO70,
70,80,90,90,80,90,90:SPRITE0,X,Y:SPRITE1,W,Z:IFABS(W-X)<8ANDABS(Y-Z)<8THENPOKE&H
4004,159,140,140,32:B=B+SGN(B):C=C+SGN(C):D=D+SGN(D):E=E+SGN(E):SWAPB,C:SWAPD,E:

60 GOTO30:
70 SPRITE1:POKE&H4000,143,156,0,9:FORA=0TO50:G=G-(X<120)*2+(X>120)*2:H=H-(Y<120)
*2+(Y>120)*2:G=G-SGN(G):H=H-SGN(H):X=X+G:Y=Y+H:SPRITE0,X,Y:NEXT:LOCATE4,10:PRINT
"②③YOU④WIN④A④GAME!②③":GOTO100:
80 SPRITE0:POKE&H4000,143,156,0,9:FORA=0TO50:G=G-(W<120)*2+(W>120)*2:H=H-(Z<120)
*2+(Z>120)*2:G=G-SGN(G):H=H-SGN(H):W=W+G:Z=Z+H:SPRITE1,W,Z:NEXT:LOCATE4,10:PRINT
"②③YOU④WIN④A④GAME!②③":GOTO100:
90 SPRITE0:SPRITE1:POKE&H4000,143,156,0,11:LOCATE4,10:PRINT"②⑤⑤②DRAWN⑤GAME!②⑤⑤③"
:
100 PALETB 0,3,48,35,19:LOCATE4,14:PRINT"②⑤⑤⑤PLAY⑤AGAIN!②⑤⑤③":LOCATE4,16:PRINT"②
⑤PUSH[START]KEY!②③":GOTO20:
```



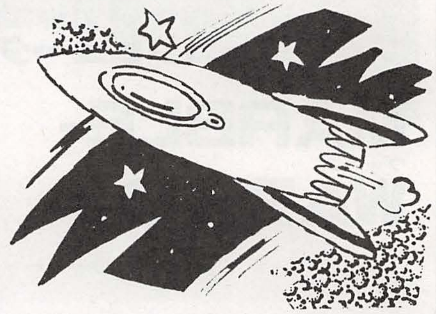
★国鉄のゲリラさわぎで，編集部の人たちは，山手線で五反田まで来れなかったのでは？（東京都足立区・寺門秀介）……【編：会社から歩いて30分の，一番近い影さんは10時半に出社しました。みんな来ているのに…。】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

協賛：シャープ，任天堂

STAR DUST II（スターダスト）

エントリーコードC1② 竹内 久徳



STORY

どうやら緑の星についた。「いろいろわからないことがあるので，宇宙にでてしらべてみよう！」ということで宇宙にでた。だれかがさけんだ。「何だあれは！」なんとニタニタがせめてきた。このままでは，やられてしまうので攻撃を開始した。

遊びかた

要塞(ようさい)からニタニタがでてくるのでやっつけてください。5匹やっつけると面クリアですが，最後は10発ミサイルを当てなければいけません。

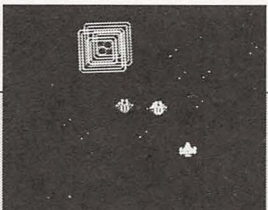
操作のしかた

コントローラ[I]のスタート・ボタン

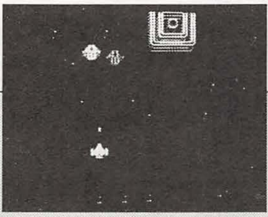
Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6												I60	J30	J30	J30	J30	I70											
7												J20	I60	J30	J30	I70	J20											
8												J20	J20			J20	J20											
9												J20	J20			J20	J20											
10												J20	J00	J30	J30	J10	J20											
11												J00	J30	J30	J30	J20	J10											
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20																												

G6を使って星をちりばめる

《第1図》BGグラフィック・パターン



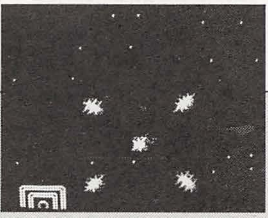
《写真1》慣性飛行に慣れることが大切



《写真2》5匹めのニタニタは10発当てること



《写真3》ラウンド・クリアするとボーナスが加算



《写真4》そうぜつな爆発シーン

★しつもーん！グロブダーの広告で「2秒間の快感」とは何のことですか？(静岡県小笠郡・小田義丈12才)………
【編：敵を誘爆させて全滅させる快感のことを言っているんでしょう。くわしくはナムコさんへ…。】

でゲーム・スタートです。スタートすると，シップはいきなり高速発進します。そしてニタニタが体当たりをしてきます。

コントローラの✚ボタンで上下左右ななめに移動させてニタニタの体当たりをさけてください。

Aボタンはノーマル・ミサイルです。Bボタンはサイド・ワインダーで，スターシップのX座標にあわせて飛びます。

ミスについて

ニタニタの体当たり，または要塞に当たると「ブーン」という音とともにダメージがあたえられます。数回当たるとスターシップは爆発します（ゲーム・オーバー）。

面クリアをすると，あたえられるダメージが増えBONUS点（残りダメージ×100）が入ります。

最後に

ゲーム・オーバー時にハイスコアだと名前が打ち込めます。✚ボタンの左右で文字をかえてAボタンで書きBボタンで消します。10文字書くと終わりです。

マシン語を多少使っていますので，打ち込むときは注意してください（まちがいは「ぼうそう」のもと）。

BGグラフィックには**第1図**のように星を描き，要塞を描きます。要塞は，(11, 6)(16, 6)(11, 11)(16, 11)の中に描いてください（そうしないと判定が…）。

ゲームをおもしろくするために慣性飛行をつけました。

《第1表》変数表

変数	内容
E	スコア
O	ハイスコア
A＄	ハイスコアラー・ネーム
F	たえられるダメージ数
X，Y	スクロール座標
G，H	慣性飛行用

STAR DUST IIのプログラム・リスト

```
10 B=1:C=2:D=3:SPRITEON:O=50:A$="NINTENDO
20 CLS:CGENC:CGSETB,B:LOCATE19,7:PRINT"┬┬":LOCATE8,8:PRINT"STAR  DUST II":LOCATE
19,9:PRINT"┴┴"
25 LOCATE6,15:PRINT"PUSH START BUTTON":GOSUB260:GOSUB370:GOSUB390:FORI=6TO22:COL
ORI,15,B:NEXT:E=A:F=D
30 PALETB B,A,RND(52),A,A:IFSTRIG(A)<>B GOTO30
40 W=A:GOSUB390:VIEW:DEFSPRITEA,(A,B,A,A,A)="ピプペポ":POKE&H684,&HD5:DEFSPRITEC
,(A,B,A,A,A)="XYZ「"
50 X=120:Y=A:K=A:L=87:SPRITEA,X,150:SPRITEC,K,L:G=A:H=-12:GOSUB270:V=A:POKE&H326
,X:POKE&H32B,Y:CALL&H320:PAUSE99
60 S=STICK(A):IFS ANDB ANDG<12G=G+C
70 IFS ANDC ANDG>-12G=G-C
80 IFS AND4 ANDH<-6H=H+C
90 IFS AND8 ANDH>-12H=H-C
100 X=X+G:Y=Y+H:M=M-G:N=N-H:K=K-G:L=L-H:IFV=B R=R-G:IFR>255ORR<A V=A:SPRITEB
110 IFX>255X=X-255
120 IFX<A X=X+255
130 IFY<A Y=Y+239
140 IFK>255K=K-255
150 IFK<A K=K+255
160 IFL>239L=L-239
170 POKE&H326,X:POKE&H32B,Y:CALL&H320:P=P+(SGN(120-M))*C:Q=Q+(SGN(150-N))*C:M=M+
P:N=N+Q:IFM>255ORM<A ORN>239ORN<A GOSUB270
180 SPRITEC,M,N:IFABS(120-M)<12ANDABS(150-N)<12ORABS(120-K)<32ANDABS(150-L)<32PO
KE&H4000,&HF,&HF4,&HFF,&HB:F=F-B:GOSUB270:IFF<A GOTO280
190 S=STRIG(A):IFS=A GOTO210
200 IFV=A V=B:R=124:U=160:IFS=4 V=C
210 IFV=A GOTO60
220 U=U-30:IFU<A U=A:V=A:SPRITEB:GOTO240
230 SPRITEB,R,U:IFABS(R-M)<12ANDABS(U-N)<20POKE&H4000,&H4F,&HCF,&HFF,&H8:SPRITEB
:E=E+B:W=W+B:V=A:IFW<5GOSUB270
240 IFW>9GOTO380
250 GOTO60
260 POKE&H4015,&H17:POKE&H320,&HA9,&H90,&H8D,A,&H20,&HA9,&H78,&H8D,&H5,&H20,&HA9
,A,&H8D,&H5,&H20,&H60:RETURN
270 M=K:N=L:P=A:Q=A:RETURN
280 FORI=A TO4:SPRITEI:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I*C,B,25):POSITIONI,120,150:MOVEI:NE
XT:PAUSE150:GOSUB390:X=240
290 CLS:CGEND:POKE&H680,&H47,&H41,&H4F,&H56,A,A,A,A,&H4D,&H45,&H45,&H52:GOSUB370
300 X=X-B:SPRITEA,112,X:SPRITEC,128,X:PALETS A,14,X,X,X:IFX>80GOTO300
310 PAUSE99:IFE>O O=E:GOSUB320
315 SPRITEA:SPRITEC:GOTO20
320 LOCATE8,12:PRINT"HIGH SCORE !!":X=12:Y=96:A$=""
325 S=STICK(A):Y=Y+(S=C)-(S=B):X=X-(STRIG(A)=4)*(X>12):IFY>180Y=32
330 IFY<32Y=180
340 LOCATEX,15:PRINTCHR$(Y)" ":PAUSE7:IFSTRIG(A)<>8GOTO325
350 X=X+B:BEEP:IFX<22GOTO325
360 FORI=12TO22:A$=A$+SCR$(I,15):NEXT:RETURN
370 LOCATE13,A:PRINT"HIGH "RIGHT$("0000"+MID$(STR$(O),C,4),4)"0  ":LOCATEA.A:PRI
NT"SCORE "RIGHT$("0000"+MID$(STR$(E),C,4),4)"0":LOCATE13,B:PRINT"NAME "A$:RETURN
380 FORI=A TO4:SPRITEI+B:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I*C,B,25):POSITIONI,M,N:MOVEI:NEXT
:E=E+F*10:LOCATE7,14:PRINT"CLEAR BONUS"F*100:GOSUB370:PAUSE300:F=F+B:GOTO40
390 ERAA,B,C,D,4:RETURN
```

★全国のヤクルトファンへ。OFコーナーを乗っとり，今年はスワローズ・フィーバーを起こそうではないか‼
（愛知県豊橋市・**メンタニ16才**）……【**編**：トラのつぎはうさぎをとばして竜（ドラゴンズ）と決まってます‼】

マイコンピュータテレビC1／
ファミリーコンピュータ(V3.0)用

協賛：シャープ，任天堂

カメゴン KAMEGON バスター BUSTER

エントリーコードC1③　南保　英孝



内　容

あなたの恋人がカメゴン一族にさらわれてしまいました。そこであなたは，ファイヤー・ボールを持って，カメゴン一族に立ちむかっていくのでした。

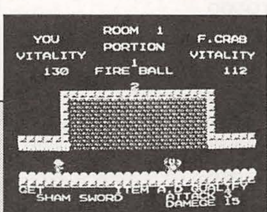
操作方法

あなたはマリオをあやつって，敵と戦ってください。マリオはコントローラー[I]の左右で動きます。そして，[A]ボタンで剣をだします。押している間は，マリオがルイージになるので，そのときに敵に当たればダメージを与えることができます。

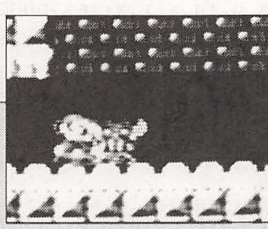
ダメージの基準は右下に表示されています。自分が剣をだしてないときに，敵と当たったときや，相手が剣をだしている(自分には見えない)ときに当た

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0											R	O	O	M														
1			Y	O	U																							
2											P	O	R	T	I	O	N											
3	V	I	T	A	L	I	T	Y													V	I	T	A	L	I	T	Y
4										F	I	R	E		B	A	L	L										
5																												
6																												
7																												
8						F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00					
9						F00																	F00					
10						F00																	F00					
11						F00							この中はすべてF31										F00					
12						F00																	F00					
13						F00																	F00					
14	F00	F00	F00	F00	F00	F00																	F00	F00	F00	F00	F00	F00
15	F20	F20	F20	F20	F20	F20																	F20	F20	F20	F20	F20	F20
16																												
17																												
18																												
19	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30	I30
20	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00

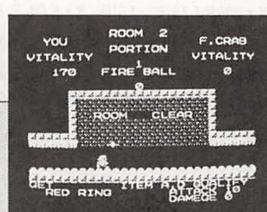
《第１図》ＢＧグラフィック・パターン



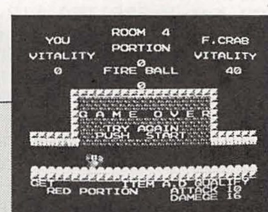
《写真１》まずはＣＲＡＢとの戦い



《写真２》剣をだしてやっつけろ！



《写真３》敵を倒すとルーム・クリア



《写真４》バイタリティが０になると…

★なっ，なんと僕は，卒業文集で「尊敬している人」というところで「電波新聞社のみなさん」と書いた。どうだ!!
(北海道旭川市・コジチャン12才)……【影：もちろん，「影さんをはじめ…」を付けただろうな。】

ると，この値とはちょっとちがったダメージを与えたり，与えられたりします。

Ⓑボタンでファイヤー・ボールがでます。ファイヤー・ボールには，限りがあって，〝FIRE BALL〟のところに表示されています。ファイヤー・ボールは，マリオのむいている方向にでますが，ふりむきざまに撃つと，思いがけない方向にでたりします。

薬というのがあります。これも数に限りがあります。〝PORTION〟のところに表示されています。これは，スタート・ボタンで使用します。この薬を使うと，自分のバイタリティと相手のバイタリティが入れかわります。

このようにして相手と戦い，相手のバイタリティが0になれば勝ちで，つぎの部屋へ進めます。5ROOMクリアすると，恋人がでてきます。自分のバイタリティが0になればゲーム・オーバーです。

MONSTERの種類

モンスターには5種類あります。いちおう，一つ一つに個性をもたせたつもりです。

KAMEGON……1番強い敵で，バイタリティは300はあります。攻撃力も強い。

FIREN……あんがい強いですが，とても強くなるときもあります。

PENTER……凶暴(きょうぼう)なペンギンで，くちばしでの攻撃を最も得意とします(？)。

F，FLY……とても弱く，このゲーム中のやられ役です。

F，CRAB……〝かに〟です。やっぱり，ハサミ攻撃を得意とするのでしょうか？

Item

ITEMは9種類あります。これらのITEMのほとんどは，ROOM使いすてです。便利なのもあれば，不利なのもあります。PLAY中は，左下に表示されています。

BLUE PORTION……いわずとしれた，青い薬です。バイタリティが増えます。

RED PORTION……バイタリティが減ります。

DEATH PORTION……敵のバイタリティが増えます。

SUPER SOWED……ATTACKの値が増えます。

SHIELD……ダメージの値が減ります。

RED RING……ダメージが0になります。

SHAM SWORD……ATTACKが減ります。

モンスターとITEMは，ROOMのはじめに乱数で決まります。

それと，連続して剣をだしていると，しばらくして，バイタリティが5減りますよ！

プログラム

メモリがあまり残っていないので，改造は，むずかしいでしょう。ただ，むだなところ(あると思う)を省けば，できるかもしれません。

これは㊙ですが，隠しコマンドがあります。あるときに，あることをすると，あることが起きます。

KAMEGON BUSTERのプログラム・リスト

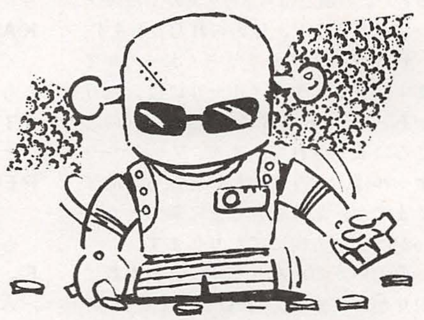
```
10 SPRITEON:CGSET1.0
20 PLAY"M1Y1V15:M1Y1V15"
30 DEFMOVE(0)=SPRITE(0.3.1,10,0,0):DEFMOVE(1)=SPRITE(0.7,1,10,0,0):DEFMOVE(2)=SP
RITE(0,3.1,10,0.1):DEFMOVE(3)=SPRITE(0.7.1,10,0,1)
40 DEFMOVE(6)=SPRITE(10,1,1,10,0,0)
50 K=0:V1=110:S=0:F=2:R=1:W=1
60 GOTO480
70 VIEW
80 DEFMOVE(4)=SPRITE(M,3,1,10,0,0):DEFMOVE(5)=SPRITE(M,7,1,10,0,0)
90 VIEW:LOCATE2.5:PRINTV1:LOCATE23.5:PRINTV2:LOCATE21.1:PRINTA$:LOCATE0,21:PRINT
"GET         ITEM":LOCATE2,22:PRINTB$:LOCATE12,7:PRINTF
100 LOCATE12,4:PRINTW
110 LOCATE16,21:PRINT"A.D QUALIFY";:LOCATE17,22:PRINT"ATTACK"A;:LOCATE17,23:PRIN
T"DAMEGE"D:
120 POSITIONS.100.160:POSITION5,190,160:SS=S:X=5:XX=5
130 LOCATE15,0:PRINTR
140 REM MA
150 IFSTRIG(0)=1OR STRIG(0)=4THENGOSUB850
160 IFMOVE(S)=-1THEN230
170 IFSTICK(0)<>1AND STICK(0)<>2THEN230
180 IFSTICK(0)=1THENS=0
190 IFSTICK(0)=2THENS=1
200 IFSTRIG(0)=8THENB=1:S=S+2:GOTO220
210 B=0
220 POSITIONS.XPOS(SS),YPOS(SS):ERASS:MOVES:SS=S
230 IFMOVE(X)=-1THEN290
240 IF(RND(3)+1)=1THEN270
250 IFXPOS(SS)>XPOS(XX)THENX=4:GOTO280
260 X=5:GOTO280
270 X=RND(2)+4
280 POSITION X.XPOS(XX),YPOS(XX):ERAXX:MOVEX:XX=X
290 IFB=1THENT=T+1:IFT>170THENV1=V1-5:T=0:LOCATE2.5:PRINTV1" ":IFV1<0THEN960
300 Q=Q+1:IFQ=8THENPLAY"T100C1":Q=0
310 IFMOVE(7)=0THENGOSUB900
320 IFFI=1THEN910
330 IFABS(XPOS(SS)-XPOS(XX))<8THEN360
340 GOTO150
350 REM AD
360 I=RND(2)
370 IFB=1ANDI=1THENV1=V1-D:V2=V2-A
380 IFB=1ANDI=0THENV2=V2-A
390 IFB=0ANDI=1THENV1=V1-(D+D/2)
400 IFB=0ANDI=0THENV1=V1-D/2:V2=V2-5
410 LOCATE2.5:PRINTV1" ":LOCATE23.5:PRINTV2" "
420 PLAY"T101F0ECO0BGEC:T1E0DCO0AFED"
430 IFV1<0THEN960
440 IFV2<0THEN1040
450 IFV1<31ANDK=0THENGOSUB1230
460 GOTO150
470 REM SH
480 CLS:LOCATE7,0:PRINT"KAMEGON BUSTER"
490 PLAY"T203C5:T202#G5:T202#D5":PLAY"O2#A3#A#A:G3GG:D3DD":PLAY"#G5G#FG9:#D5D#CD
9:C5O1B#A#A9
500 LOCATE9.5:PRINT"PUSH START"
510 IFSTRIG(0)<>1THEN510
520 K=0:V1=V1+40:CLS:LOCATE6.0:PRINT"MONSETR   DECIDE"
530 LOCATE9.5:PRINT"PUSH START"
540 IFSTRIG(0)<>1THEN540
550 FORI=0TO RND(10)+10:PLAY"T103C2R1":NEXT
560 IFR MOD 5=0THEN580
570 ON RND(4)+1 GOTO 590.600.610.620
580 M=13:A$="KEMEGON":V2=RND(150)+150:D=RND(15)+15:GOTO630
590 M=14:A$="F.CRAB":V2=RND(100)+40:D=RND(5)+15:GOTO630
600 M=4:A$="PENTER":V2=RND(130)+30:D=RND(10)+8:GOTO630
610 M=2:A$="F.FLY":V2=RND(80)+70:D=RND(10)+5:GOTO630
620 M=5:A$="FIREN":V2=RND(100)+80:D=RND(5)+12
630 V2=V2+R*5:D=D+R/3:PLAY"T203F5D3E5:T203D3O2AFA5":PLAY"A8:A8"
640 LOCATE3,18:PRINT"YOUR ENEMY IS "A$"!":PAUSE200
650 CLS:LOCATE 7.0:PRINT"ITEM    DECIDE":LOCATE9.5:PRINT"PUSH SIAKI"
660 IF ASC(INKEY$)=64+M THENF=F+5:PLAY"T1E3C":GOTO680
670 IFSTRIG(0)<>1THEN660
680 FORI=0TO RND(10)+10:PLAY"T103C2R1":NEXT
690 A=10:ON RND(10)+1 GOTO 700,710,720,730,740,750,760,770,780,790
700 B$="SWAP PORTION":W=W+1:GOTO800
710 B$="DEATH PORTION":V2=V2+RND(70):GOTO800
720 B$="FIRE BALL":F=F+1:GOTO800
730 B$="RED PORTION":V1=V1-RND(V1):GOTO800
740 B$="SHIELD":D=D-(RND(3)+5):GOTO800
750 B$="NO ITEM":GOTO800
760 B$="BLUE PORTION":V1=V1+(RND(30)+20):GOTO800
770 B$="SHAM SWORD":A=A-(RND(4)+5):GOTO800
780 B$="SUPER SWORD":A=A+(RND(7)+3):GOTO800
790 B$="RED RING":D=0
800 PLAY"T3:T3:T3":PLAY"O3C3C1C:O2G3G1G:O2#D3#D1#D":PLAY"O2#A2O3CDE6:G2GAB6:D2#D
FG6"
810 LOCATE7.14:PRINT"YOU GET ITEM IS ":LOCATE9,16:PRINTB$
820 PAUSE 300
830 GOTO70
840 REM IT
850 IFW=0THEN870
860 IFSTRIG(0)=1PLAY"T1O2CODEFGABO3CDEFGA":SWAPV1.V2:LOCATE2.5:PRINTV1"  ":LOCAT
E23,5:PRINTV2"  ":W=W-1:LOCATE12,4:PRINTW" ":RETURN
870 IFF=0THENRETURN
880 DEFMOVE(7)=SPRITE(12,VCT(S),1,60,0,0):POSITION7,XPOS(S),YPOS(S):PLAY"T105B0G
EC04AGDC9"
890 F=F-1:FI=1:MOVE7:LOCATE12.7:PRINTF" ":RETURN
900 ERA7:FI=0:RETURN
910 IFABS(XPOS(7)-XPOS(XX))<8THEN930
920 GOTO340
930 FI=0:V2=V2-(RND(40)+40):LOCATE23.5:PRINTV2" "
940 GOTO440
950 REM GO
960 LOCATE2.5:PRINT0" ":POSITION 6,XPOS(SS),YPOS(SS):MOVE6:ERASS:PLAY"T101#C5C8:
T101#C5#C8:T101C5C8":PAUSE15
970 PLAY"O3T3G3FDO2B:O2T3G3FDO1B":PLAY"GFDO1B:GFDO0B:T3"
980 LOCATE6.11:PRINT"G A M E  O V E R"
990 PLAY"D6C3C7:O1#G6G3G7:O1F6#D3#D6"
1000 LOCATE9.13:PRINT"TRY AGAIN":LOCATE8.14:PRINT"PUSH  START"
1010 IF STRIG(0)<>1THEN1010
1020 ERAXX.6.7:GOTO50
1030 REM RC
1040 LOCATE23.5:PRINT0" ":POSITION6,XPOS(XX),YPOS(XX):MOVE6:ERAXX:PLAY"O0T2E1DC7
":LOCATE8.11:PRINT"ROOM   CLEAR"
1050 PLAY"T2O3"
1060 PLAY"E3F#FG5E3F5D3:T201R5R3G5R3#G5":PLAY"E5C3D5O2B3:A5R3B5":PLAY"O3C6O4C5O3
C7:O2C7R3C7"
1070 PAUSE200:ERASS.6.7
1080 IFR MOD5=0THENGOSUB1120
1090 CLS:R=R+1:LOCATE9,11:PRINT"NEXT  ROOM"
1100 PAUSE150:GOTO520
1110 REM PR
1120 DEFMOVE(7)=SPRITE(1.7.1.16,0,1)
1130 PLAY"O2T1C4DEFGAB9:O2T1R3D4EFGAB9"
1140 POSITION0,80.160:POSITION7,210,160
1150 MOVE0.7:PAUSE100
1160 FORI=0TO11:MOVE7:PLAY"T102C0F":NEXT
1170 FORI=0TO7:LOCATE 0,I:PRINT"                              ";:NEXT
1180 PLAY"T203G5D3DG7:T203D5O2B3BO3D7":PLAY"O2B3BO3DCO2AAO3C:D3DGFCCF":PLAY"EDCE
D9:O3CO2BAO3CO2B9R5"
1190 PLAY"O3G5D3DG7:O3D5O2B3BO3D7":PLAY"O2B3BO3DCO2AAO3C:D3DGFCCF":PLAY"AGFAB9R5
B9:O3EDCF#G9R5#G9"
1200 LOCATE6.0:PRINT"CONGRATULATIONS"
1210 LOCATE0.2:PRINT"BUT SHE AGAIN CAPTURED THEY":LOCATE4.4:PRINT"YOU AGAIN GO T
O TRIP":LOCATE6.6:PRINT"TO SAVE PRINCESS"
1220 PAUSE400:ERA0.7:RETURN
1230 FORI=0TO5:FILTER7:PLAY"T202G2:T201A2":FILTER0:PLAY"C2:D2":NEXT:K=1:RETURN
```

★PC－98版ギャラガのスペシャル・フラッグはどうなったのかな？(滋賀県大津市・志村律夫11才)……【影：たぶん，100%の確率でギャプラスのようになるぞ。編：100%とは，どういうことですか？影：さあー？】

FM-7/NEW-7/77/L2/L4用

ヤクザー
YAKUZAR

協賛：富士通



エントリーコードFM① 小川 康弘

●内容

ロボット「ヤクザー」が飛行物体「アメバー」と戦いながら，ブロックのビルを下に進んで行く，思考型アクション・スクロール・ゲームです。

●HOW TO PLAY

テンキーの[1]，[3]とスペース・キーを使います。[1]が左へ移動，[3]が右へ移動，スペース・キーで下にビームをだして，すぐ下にあるブロック一つ分をこわして，下へ進むことができます。

RETURNでゲーム・スタートと再ゲームです。

各行動によるパワーの変動とスコアの加算は第1表のようになっています。

アメバー（敵）との戦いは，重なることによってパワーとスコアが変わり，アメバーはヤクザーと8回重なると死にます。

パワーは最初100あり，移動，ビーム発射，アメバーとの戦いにより減少し，コインを取るか，アメバーを倒して増加させていきます。また，コインのでるパターンは4か所あります。

《第2表》変数表

X	ヤクザーのX座標
TX，TY	アメバーのXとY座標
CX，CY	コインのXとY座標
A%	ヤクザー
B%	アメバー
C%	コイン

●最後に

このゲームのスクロールで大事なところは，LOCATE 39，DDのところです。このDDの値を増やすと画面が上にあがり，キャラクターが下に動いて見えるのです。このままスクロールを続けると，エラーになるのでDDの値が256になる前に26に値を変えてやるのです。

この方法を使うとおもしろいスクロール・ゲームが作れると思います。

《第1表》ゲームの説明

	POWER	SCORE
ヤクザーが移動する	－1ずつ減少する	変わらない
ビームをだす	－3ずつ減少する	変わらない
ブロックをこわす	－3ずつ減少する	変わらない
アメバーとの戦いの途中	－7ずつ減少する	200点
アメバーを倒す	＋20増加する	600点
コインを取る	＋24増加する	100～2000点

CHECKER FLAG

Dr.D：なんだこのリストは！各ルーチンの区切りを表すREM文がないではないか。それにREM文をプロフィールらんとして使い，住所まで書いてあるとはけしからん‼データの作りかたもよくない。16進を使うとか，2～4ケタのデータにするとかできなかったのか！何？この数値データはキャラクター・データだったのか？PSETでわざわざ表示してGETしているとは…。なさけない。

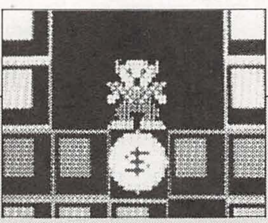
編：そうですね。でもゲーム自体はパズル的要素もあってけっこうおもしろいですよ。

Dr.D：目立ちたがるまえにテクニックをみがけと言っておこう。

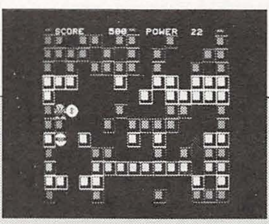
影：ワタシの出番がない‼



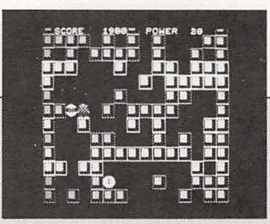
《写真1》YAKUZARのキャラクター紹介



《写真2》ボーナス・コインを取ってパワー・アップ



《写真3》コインまでいかに最短で行くかがキメテ



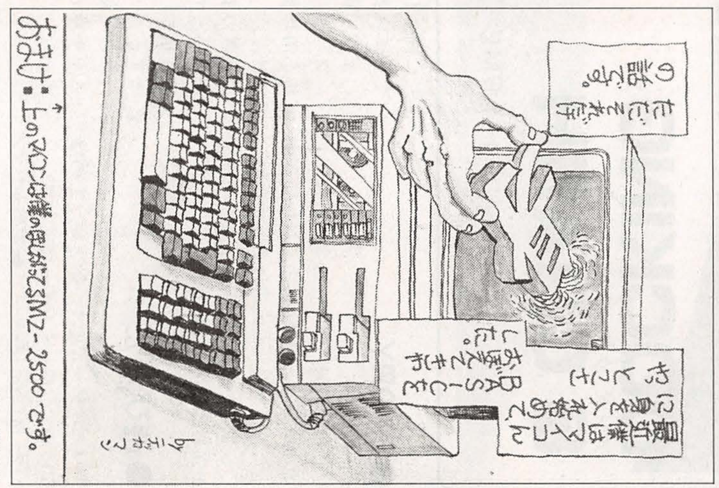
《写真4》パワーが少ないときは逃げるが勝ち

★友だちに貸したベーマガを返してもらう日，学校で持ち物検査があった。あの日以来10月号に会っていない。（千葉県長生郡・タラ・カマボコ）……【影：友だちにもベーマガを買わせて50キャンペーンに参加しよう！】

YAKUZARのプログラム・リスト

```
10 '■──────────────────────────────────────────────────■
20 '■ [  Y A K U Z A R  ]   S. 60年 11月 11日 (月) ── ♥ FUJITSU MICRO NEW 7 ♥ ■
30 '■ 〒 370  グンマ        TEL 0273(??)????                                  ■
40 '■   タカサキ ホ  ナカイ 町                                                 ■
50 '■        4-31-3      オ ガ ワ ヤ ス ヒ ロ                                   ■
60 '■──────────────────────────────────────────────────■
70 CLS:RANDOMIZETIME:WIDTH40,25
80 DIM A%(95),B%(95),C%(95)
90 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:READ A:PSET(100+X+X,50+Y,A):NEXT X,Y
100 GET@A(100,50)-(131,65),A%,G
110 CIRCLE(115,97),16,5,,,,F:LINE(99,95)-(131,98),PSET,0,BF
120 CIRCLE(115,97),10,2,,3,,,F:GET@A(100,90)-(131,105),B%,G
130 CIRCLE(115,137),16,6,,,,F:CIRCLE(115,137),11,7,,,,F
140 SYMBOL(102,134),"$",3,1,0:GET@A(100,130)-(131,145),C%,G
150 FOR L=1 TO 3 ' ■■■■■■ タイトル ■■■■■■
160 SYMBOL(170+L*2,10),"YAKUZAR",6,2,6:SYMBOL(178+L,54),"ヤ ク ザ-",2,1,5
170 SYMBOL(174+L,94),"ア メ バ-",2,1,4:SYMBOL(170+L,134),"ボ-ナ ス コ イ ン",2,1,3
180 SYMBOL(400+L,95),"by. YASUHIRO",2,1,7:SYMBOL(470+L,104),"OGAWA",2,1,7
190 SYMBOL(115+L,180),"PUSH  RETURN  KEY !",3,1,2 : NEXT L
200 PLAY"V10T230CEFGCEFGCEFGECDC"
210 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS ELSE  210
220 RESTORE 930:PL=0 : ' ■■■■■■■■■■■■■■■■
230 LINE(0,0)-(480,71),PSET,6,BF:LINE(32,0)-(64,71),PSET,0,BF:DX=32:DY=0
240 QY=72:FOR YQ=0 TO 7:C=INT(RND*4):FOR XQ=0 TO 14:FP=FP+1
250 IF QX=0 OR QX=448 THEN B=1 ELSE B=INT(RND*2)
260 IF B=1 THEN LINE(QX,QY)-(QX+31,QY+15),PSET,C+1,B :LINE(QX+4,QY+2)-(QX+20,QY+
10),PSET,C+1,BF
270 QX=QX+32:NEXT XQ:QX=0:QY=QY+16:NEXT YQ
280 PUT@A(DX,DY)-(DX+31,DY+15),A%,PSET
290 PUT@A(DX,DY)-(DX+31,DY+15),A%,PSET:LINE(DX,DY)-(DX+31,DY+15),PSET,0,BF
300 PLAY"D64E64G64":DY=DY+8:IF DY<88 THEN 280
310 SYMBOL(500,15),"START",3,1,5:SYMBOL(503,15),"START",3,1,2
320 PO=100:SC=0:X=32:Y=88:DD=24:TX=32:TY=184:CX=416:CY=184
330 A$=INKEY$:HX=0:HY=0:F=0
340 READ PL1$: PLAY PL1$ : PL=PL+1 : IF PL>42 THEN RESTORE 930 : PL=0
350 IF A$="1" THEN HX=-32:PO=PO-1:GOTO 490
360 IF A$="3" THEN HX=32 :PO=PO-1:GOTO 490
370 IF A$=" " THEN BEEP1:LINE(X+4,104)-(X+27,119),PSET,C+1,BF:LINE(X,104)-(X+31,
119),PSET,0,BF:PO=PO-3:BEEP0
380 A=POINT(X,104)
390 IF A=-1 THEN 490
400 LINE(TX,TY)-(TX+31,TY+15),PSET,0,BF
410 LINE(X,88)-(X+31,103),PSET,0,BF
420 LOCATE 38,DD:PRINT" ":DD=DD+1:PO=PO-1
430 READ PL1$: PLAY PL1$ : PL=PL+1 : IF PL>42 THEN RESTORE 930 : PL=0
440 LOCATE 38,DD:PRINT" ":DD=DD+1:F=1
450 READ PL1$: PLAY PL1$ : PL=PL+1 : IF PL>42 THEN RESTORE 930 : PL=0
460 PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+15),B%,PSET
470 CY=CY-16
480 IF DD>230 THEN DD=26
490 LINE(X,88)-(X+31,103),PSET,0,BF
500 A=POINT(X+HX,Y+HY)
510 IF A=0 THEN X=X+HX
520 PUT@A(X,88)-(X+31,103),A%,PSET
530 C=INT(RND*4):FOR XQ=0 TO 14
540 IF F=0 THEN 580
550 IF QX=0 OR QX=448 THEN B=1 ELSE B=INT(RND*2)
560 IF B=1 THEN LINE(QX,184)-(QX+31,199),PSET,C+1,B :LINE(QX+4,186)-(QX+20,194),
PSET,C+1,BF
570 QX=QX+32:NEXT XQ:QX=0
580 COLOR5:LOCATE2,0:PRINT"SCORE":COLOR7:LOCATE7,0:PRINTUSING"#####00";SC
590 COLOR5:LOCATE17,0:PRINT"POWER":COLOR7:LOCATE23,0:PRINTUSING"###";PO
600 IF X-TX>0 THEN AX=32 ELSE AX=-32
610 IF 88-TY<0 THEN AY=-16
620 IF TY<15 THEN TX=32:TY=184:W=0
630 LINE(TX,TY)-(TX+31,TY+15),PSET,0,BF
640 TT=POINT(AX+TX,TY)
650 IF TT=0 THEN TX=TX+AX:GOTO 680
660 T=POINT(TX,AY+TY)
670 IF T=0 THEN TY=TY+AY
680 PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+15),B%,PSET
690 IF PO>0 THEN 730 ELSE PLAY"DDDDFFEEDDCD":FOR GA=24 TO 70:COLOR2:LOCATE14,GA:
PRINT"GAME OVER":NEXT GA
700 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO 220
710 FOR GA=0 TO 23:GA=GA+1:COLOR6:LOCATE10,GA:PRINT"PUSH RETURN KEY":NEXT GA
720 GOTO 700
730 IF X=TX AND 88=TY THEN PLAY"E45","A64","D50":PO=PO-7:SC=SC+2:W=W+1
740 IF W=>8 THEN PLAY"C64","DE64","F64F64":W=0:SC=SC+6:TX=32:TY=184:PO=PO+20
750 LINE(CX,CY)-(CX+31,CY+15),PSET,0,BF:PUT@A(CX,CY)-(CX+31,CY+15),C%,PSET
760 IF CX=X AND CY=88 THEN PLAY"C30E30G30","C30E30G30","C30E30G30":SC=SC+INT(RND
*20)+1:PO=PO+24:CY=184 : GOTO 780 ELSE 770
770 IF CY<15 THEN CY=184 : GOTO 780 ELSE 830
780 CC=INT(RND*4)+1:ON CC GOSUB 790,800,810,820,780 : GOTO 830
790 CX=64 : RETURN
800 CX=160 : RETURN
810 CX=288 : RETURN
820 CX=416 : RETURN
830 GOTO 330
840 ' ■■■■■■ ヤ ク ザ- D A T A ■■■■■■
850 DATA0,0,6,0,0,6,7,7,7,7,6,0,0,6,0,0,      0,0,6,6,6,7,7,7,7,7,7,6,6,6,0,0
860 DATA0,0,6,6,7,2,2,7,7,2,2,7,6,6,0,0,      0,0,0,6,7,7,2,7,7,2,7,7,6,0,0,0
870 DATA0,0,0,0,7,7,7,0,0,7,7,7,0,0,0,0,      3,2,3,2,0,7,7,0,0,7,7,0,2,3,2,3
880 DATA0,3,2,3,2,3,2,3,3,2,3,2,3,2,3,0,      0,2,3,2,3,2,1,1,1,1,2,3,2,3,2,0
890 DATA7,7,7,0,2,3,2,1,1,2,3,2,0,7,7,7,      7,7,0,0,4,2,3,2,2,3,2,4,0,0,7,7
900 DATA0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,      0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
910 DATA0,0,4,4,4,4,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0,      0,0,0,4,4,4,4,0,0,4,4,4,4,0,0,0
920 DATA0,5,5,5,5,5,5,0,0,5,5,5,5,5,5,0,      5,5,5,5,5,5,5,0,0,5,5,5,5,5,5,5
930 DATA O4G3,F,E,D,C,D,E,E,F,E,D,C,O3B,B,R,O4C,O3B,O4C,D,E,E,E,R,E,D,E,F,G,G,R,
G,G,F,F,E,E,D,D,C,C,C,R,R
```

評…入れすぎて身をくずさないように（編）



by テッカマン

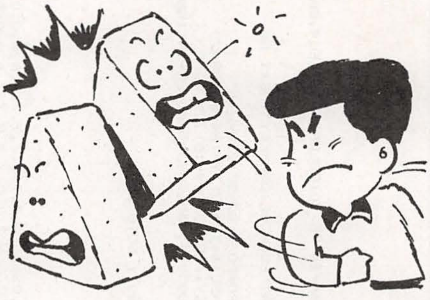
★な、なんと、となりのおばあさんは何を感ちがいしたか、わきの下に殺虫剤をふっていた。(北海道紋別郡・佐藤浩二13才)……【影：うっ！感ちがいしてスティックのりを口びるに塗ったことを思いだした…。】

FM-7/NEW7/77/L2/L4用

協賛：富士通

ドッキング DOCKING アンド クラッシュ & CRASH

エントリーコードFM② ZUMEDA



●STORY

日給20,000円というお金につられて「恐怖のアルバイト」に手をだしてしまった。こうなったら逃げるしかない。

しかし，あなたの前には七つの倉庫が立ちはだかっていた。

●遊びかた

パズルゲームです。敵というものはないので，ゆっくりやってください。

2，4，6，8キーで⬅を動かして，◆，◆，◆，◆の四つのブロックをぶっつけてください。すると◆となるので，もう一つの(もちろん自分で作る)◆とぶっつけてください。

今度はFがでるので，それを◈に差しこみ，EXITからでるとはじめてクリアとなります。

／や＼は反射板ですが，Fだけは反射できません。ぶつかるブロックどうしに同じものがあるとブロックは消えてしまいます。

また，BULLETの数だけ，スペース・キーを押すことによって，反射板を消せます。それ以外のものは消えません。

いきづまったら，Gキーを押してください。するとその面のはじめからやり直せますが，そのときになにかが起きます。

だらだらと長くなりましたが，ゲームをやってみるとよくわかると思います。

●好きな面の作りかた

DATAが少し見にくいですが，いちおう，■＝1，◈＝2，／＝3，＼＝4，◆＝5，◆＝6，◆＝7，◆＝8，⬅＝9となっています。

Tは弾の数です。770行のON～GOSUBを変えればいくらでも面を作れます。

●いいわけ

REM文がないために，とても見にくくなっています。へたにプログラムの改造etc.をするとわからなくなってしまいますので，面を増やす程度にしてください。Dr.Dさまごかんべんを…。

参考：FIRE CRACKER SPECIAL

♥

♥

評…寝ながらはしないように(影)



by あずき

CHECKER FLAG

編：プログラムを見るとコンストラクション・タイプのようですね。

Dr.D：どれどれ，なるほど。7面まで用意しているな。ところで編君，このプログラムでもっと他に気付く点がないかね？

編：そういえば同じ文が並んでいるところが多くありますね。

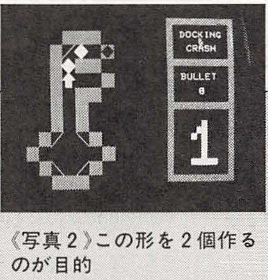
Dr.D：正解。これはON～GOTOを用いて必要なデータを変数に与えているからなんだ。これは，ON文中の変数による関数とみることができるから。

影：配列変数を使えということか！

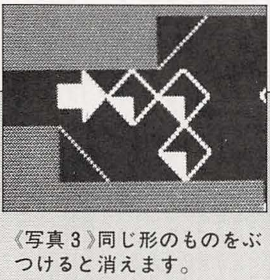
Dr.D：うむ，影君もめずらしくさえているじゃないか。そのとおりで，ON～GOTOは変数代入用に使うと時間のムダなんだな。



《写真1》反射板をうまく使って押します



《写真2》この形を2個作るのが目的



《写真3》同じ形のものをぶつけると消えます。



《写真4》反射板を冷静に読んで押してください

★カシオワードのCMで「手書きなんて，古い古い」と言っているが，パナワード手書きの立場はどうなるのだろうか。(茨城県猿島郡・安良国修13才)……【影：ボールペンしか使えない私の立場はどうなるのだ!!】

DOCKING & CRASHのプログラム・リスト

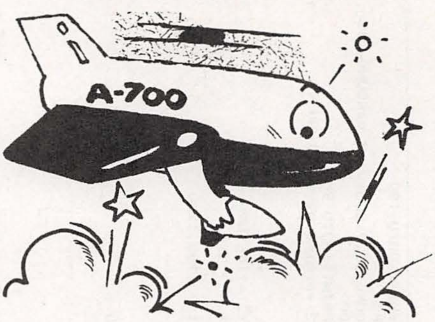
```
10 WIDTH 40,25:DIM R(12,11),B(12,11):ME=1:L=8
20 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):H$=CHR$(17):PLAY"V12L3206"
30 L=L-1:IF L=0 THEN SYMBOL(80,64),"GAMEOVER",4,2,7,,XOR:A$=INPUT$(1):END
40 CLS:LINE(28,0)-(38,22),CHR$(254),1,B:LINE(28,6)-(38,12),CHR$(254),1,B
50 LOCATE 30,2:PRINT"DOCKING":LOCATE 33,3:PRINT"&":LOCATE 31,4:PRINT"CRASH"
60 LOCATE 30,8:PRINT H$+"5BULLET"
70 GOSUB 770:GOTO 90
80 X1=X:Y1=Y:H=HO1:RETURN
90 IF R(X,Y)=7 THEN 750
100 A$=INPUT$(1):K=VAL(A$)/2:ON INSTR(" G",A$) GOTO 640,30
110 X1=X-(K=3)  +(K=2)  :Y1=Y-(K=1)  +(K=4)
120 X2=X-(K=3)*2+(K=2)*2:Y2=Y-(K=1)*2+(K=4)*2
130 HO=K:H=HO:HO1=H
140 ON R(X1,Y1) GOSUB 80,80,450,620,240,710
150 LINE(X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1)," ",,BF
160 IF X=X2 AND Y=Y2 THEN Z=B(X,Y):GOSUB 300:LOCATE X*2,Y*2:PRINT D$:R(X,Y)=5:GO
TO 180
170 R(X,Y)=0
180 X=X1:Y=Y1:LOCATE X*2,Y*2
190 ON H GOTO 200,210,220,230
200 PRINT H$+CHR$(13)+"▮"+H$+"5▮"+C$+H$+"5▼";:GOTO 90
210 PRINT H$+"5◢▬"+C$+H$+CHR$(13)+"◣▬";:GOTO 90
220 PRINT H$+"5▬◣"+C$+H$+CHR$(13)+"▬◢";:GOTO 90
230 PRINT H$+"5▲"+C$+H$+CHR$(13)+"▮"+H$+"5▮";:GOTO 90
240 A=R(X2,Y2):A1=B(X1,Y1)
250 IF A<>1AND A<>2THEN HO=H
260 ON A GOTO 80,80,520,630,350,410
270 Z=A1:GOSUB 300
280 B(X2,Y2)=B(X1,Y1):B(X1,Y1)=0:R(X2,Y2)=5
290 LOCATE X2*2,Y2*2:PRINT D$:RETURN
300 IF Z¥8=1 THEN D$="◢":Z=Z-8 ELSE D$="／"
310 IF Z¥4=1 THEN D1$="◥":Z=Z-4 ELSE D1$="＼"
320 IF Z¥2=1 THEN D$=D$+"◣":Z=Z-2 ELSE D$=D$+"＼"
330 IF Z¥1=1 THEN D1$=D1$+"◤":Z=Z-1 ELSE D1$=D1$+"／"
340 D$=D$+C$+D1$:RETURN
350 A2=B(X2,Y2):Z=A1 AND A2
360 IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN 80
370 IF Z<>0 THEN 410
380 Z=A1+A2:GOSUB 300:PLAY"B"
390 B(X2,Y2)=A1+A2:B(X1,Y1)=0:R(X2,Y2)=5
400 LOCATE X2*2,Y2*2:PRINT D$:RETURN
410 LINE(X2*2,Y2*2)-(X2*2+1,Y2*2+1)," ",,BF
420 H=HO:B(X1,Y1)=0:B(X2,Y2)=0:R(X2,Y2)=0
430 BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0
440 IF A1+A2=30 THEN PLAY"O4CDEFGABO6":GOTO 700:RETURN ELSE RETURN
450 ON H GOSUB 480,490,500,510
460 ON R(X1,Y1) GOTO 80,80,450,620,240,710
470 HO=H:RETURN
480 X1=X1-1:X2=X1-1:Y2=Y1:H=2:RETURN
490 Y1=Y1+1:Y2=Y1+1:X2=X1:H=1:RETURN
500 Y1=Y1-1:Y2=Y1-1:X2=X1:H=4:RETURN
510 X1=X1+1:X2=X1+1:Y2=Y1:H=3:RETURN
520 ON H GOSUB 580,590,600,610
530 ON R(X2,Y2) GOTO 80,80,520,630,570,410
540 Z=B(X1,Y1):GOSUB 300
550 H=HO:B(X2,Y2)=B(X1,Y1):B(X1,Y1)=0:R(X2,Y2)=5
560 LOCATE X2*2,Y2*2:PRINT D$:RETURN
570 H=HO:GOTO 350
580 X2=X2-1:H=2:RETURN
590 Y2=Y2+1:H=1:RETURN
600 Y2=Y2-1:H=4:RETURN
610 X2=X2+1:H=3:RETURN
620 ON H GOSUB 510,500,490,480:GOTO 460
630 ON H GOSUB 610,600,590,580:GOTO 530
640 IF T=0 THEN 180 ELSE X1=X-(HO=3)+(HO=2):Y1=Y-(HO=1)+(HO=4)
650 IF R(X1,Y1)=3OR R(X1,Y1)=4 THEN 660 ELSE X1=X:Y1=Y:GOTO 180
660 LINE(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),XOR,4,BF
670 SOUND 7,55:SOUND 6,25:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,7:SOUND 13,0:SOUND6,15
680 LINE(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),PSET,0,BF
690 R(X1,Y1)=0:X1=X:Y1=Y:H=HO:T=T-1:LOCATE 32,10:PRINTT:GOTO 90
700 LOCATE X2*2,Y2*2:PRINTH$+"4 ⊏"+C$+"<>":R(X2,Y2)=6:A1=0:A2=0:RETURN
710 A=R(X2,Y2)
720 ON A GOTO 80,740,80,80,410
730 GOSUB 700:RETURN
740 LOCATE X2*2,Y2*2:PRINT H$+"1EX"+C$+"IT":R(X2,Y2)=7:RETURN
750 FOR I=0 TO 50:BEEP:LOCATE 8,10:COLOR I MOD 7+1
760 PRINT"GOOD!!!!":NEXT:ME=ME+1:COLOR7:GOTO 40
770 HO=2:H=2:ON ME GOSUB 940,980,1020,1060,1100,1140,1180,1220
780 FOR Y1=0 TO 11:READ D$:FOR X1=0 TO 12
790 A=VAL(MID$(D$,X1+1,1))
800 IF A=9 THEN X=X1:Y=Y1 ELSE IF A=0 THEN 830
810 LOCATE X1*2,Y1*2
820 ON A GOSUB 850,860,870,880,890,900,910,920,930
830 R(X1,Y1)=A:NEXT:NEXT:LOCATE 32,10:PRINT T
840 SYMBOL(368,116),STR$(ME),14,7,L:RETURN
850 PRINT H$+"2▩▩"+C$+"▩▩";:RETURN
860 PRINT H$+"2◤◥"+C$+"◣◢";:RETURN
870 PRINT H$+"6 ／"+C$+"／ ";:RETURN
880 PRINT H$+"6＼ "+C$+" ＼";:RETURN
890 PRINT H$+"7／＼"+C$+"＼◤";:B(X1,Y1)=1:A=5:RETURN
900 PRINT H$+"7／◣"+C$+"＼／";:B(X1,Y1)=2:A=5:RETURN
910 PRINT H$+"7／＼"+C$+"◥／";:B(X1,Y1)=4:A=5:RETURN
920 PRINT H$+"7◢＼"+C$+"＼／";:B(X1,Y1)=8:A=5:RETURN
930 PRINT H$+"5◢▬"+C$+H$+CHR$(13)+"◣▬"; :RETURN
940 RESTORE 950:T=0:RETURN  ' NO.1
950 DATA 0000000000000,0000011110000,0000013002000,0000018110000
960 DATA 0000017001000,0000016110000,0000015100000,0000010100000
970 DATA 0000135410000,0001080691000,0000147310000,0000011100000
980 RESTORE 990:T=1:RETURN  ' NO.2
990 DATA 1211111111111,1000111130011,1000700070511,1180114070011
1000 DATA 1101111111611,1340050691011,1003111111011,1711111001001
1010 DATA 1613741508001,1463181400511,1111148731111,1111111111111
1020 RESTORE 1030:T=39:RETURN  ' NO.3
1030 DATA 1111112111111,1444443543441,1811114343441,1419844343461
1040 DATA 1411104343441,1413331473131,1417441131141,1343431414131
1050 DATA 1434341343141,1343431363131,1434345334331,1111111111111
1060 RESTORE 1070:T=0:RETURN  ' NO.4
1070 DATA 1112111111111,1330900503041,1003030440441,1040407030401
1080 DATA 1500800043031,1030043034451,1004300040301,1030044030301
1090 DATA 1463030008351,1400703604441,1403046304031,1111111111111
1100 RESTORE 1110:T=0:RETURN  ' NO.5
1110 DATA 1111111111111,1356000005641,1011110111101,1050000008001
1120 DATA 1011111101101,1013000009001,1010111101181,1000040000031
1130 DATA 1010101111011,1010144137041,1473114031151,1111111111121
1140 RESTORE 1150:T=2:RETURN  ' NO.6
1150 DATA 1111121111111,1111130050041,1380000500031,1811101111111
1160 DATA 1019140000041,1006111111101,1000300040001,1340310030031
1170 DATA 1403110001041,1480703604731,1403843434331,1111111111111
1180 RESTORE 1190:T=1:RETURN  ' NO.7
1190 DATA 1111111111100,1035776540100,1360100054100,1500101007100
1200 DATA 1701101108100,1810191015100,1601101106100,1500101005100
1210 DATA 1460001063100,1048857830100,1111111112100,0000000000000
1220 CLS:FOR I=0 TO 202:COLOR I MOD 7+1:PRINT"GOOD";:NEXT:L=1:RETURN 30
```

★12月号P.75の影さん。私のひざ枕でよかったら使ってください。ウフッ♥(大阪府寝屋川市・金田真作子13才)
……【影：快適なひざ枕の条件，太くて弾力があること。編：ぴったりの人がいますね。つぐ美：🙈】

FP-1000/1100用

NEW JECLOF（ニュー ジェクロフ）

SHINGO



★最初に

'84年10月で採用された，ＪＥＣＬＯＦをマシン語リンクにし，多くの点を強化！そして，今，カムバック！

★遊びかた

4 6キーで左右，5キーでバリア，スペース・キーでブラスターです。空中物は，ボキュラ〝▲〟だけで，破壊できません。バリアは３回までですが，ジョイナー〝⌖〟をこわすと，ふたたび３回できます。また，あることをすると，地上絵が……!?

★前作とのちがい

①マシン語により，高速になりました
②再ゲームまで，時間がかからない
③地上物，自機などの形を変更
④地上絵が出現！
⑤敵機が，ズカート〝●〟からボキュラ〝▲〟になりました

★マシン語

マシン語によって，自機の移動を中心に，いくつかのＩＦ文に相当することをやっています。

マシン語とＢＡＳＩＣをリンクさせると，データの受け渡しが問題になるのですが，つぎの方法が一般に用いられています。

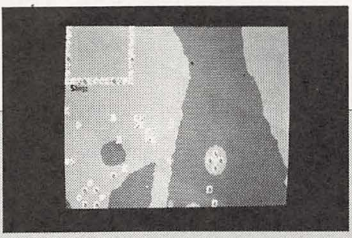
①ＣＡＬＬやＵＳＲのパラメータとして

②ＰＯＫＥ，ＰＥＥＫを用いる

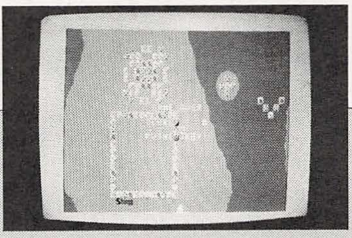
しかし，①では，データの数が限られてしまいます。②では，スピードが落ちます。

そこで，本プログラムでは，つぎの手順で解決しています。

1．変数のクリア直後に，マシン語中で使う変数を宣言する（90行）
2．ＣＡＬＬ 番地,,,,,VARPTR（最後に宣言した変数）(140，200行)
3．ＩＸにＢＣの値（2.のＶＡＲＰＴＲの値）を移す
4．(ＩＸ＋２ｎ)が使いたい変数の格納アドレスになります



《写真1》ともかくスクロールがなめらかです



《写真2》ボキュラにぶつかるとゲーム・オーバー

★これからはじめる人のために

「マシン語を使ってみたい」この気持ちを持っている人はたくさんいますが，「でも，むずかしいから……」こう考える人がほとんどでしょう。

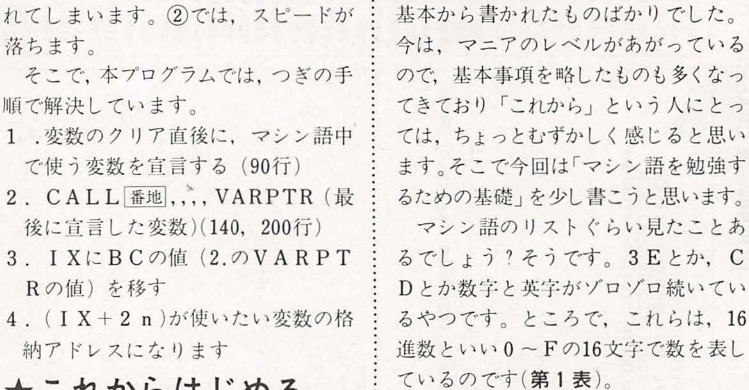
昔はＢＡＳＩＣすらできない人が，ウジャウジャいました。だから，マシン語の参考書といったら，実に親切に基本から書かれたものばかりでした。今は，マニアのレベルがあがっているので，基本事項を略したものも多くなってきており「これから」という人にとっては，ちょっとむずかしく感じると思います。そこで今回は「マシン語を勉強するための基礎」を少し書こうと思います。

マシン語のリストぐらい見たことあるでしょう？そうです。３Ｅとか，ＣＤとか数字と英字がゾロゾロ続いているやつです。ところで，これらは，16進数といい０～Ｆの16文字で数を表しているのです(第１表)。

マシン語というのは，この数自体が命令になっているもので，簡単に言うとＢＡＳＩＣを暗号にしたようなものです。ただ，ＢＡＳＩＣより命令が少なく，手間がかかります。ＰＲＩＮＴとかＬＩＮＥとかＰＬＡＹ，ＩＮＫＥ

《第１表》10進数と16進数

10進数	16進数
0	0 0
4	0 4
10	0 A
15	0 F
16	1 0
255	F F



《第１図》変数とアドレスの変換

★ホワイト・ルームでペーパーバッグが当たったけど，下に黄色のへんな紙がくっついていて，これどうするの？（神奈川県横須賀市・石崎摩美12才）……【影：細かいこと考えるな！編：くれぐれも糸はぬかないこと。】

Y$……こんなのはぜんぜんなし。変数も約7個。かけ算，割り算もない。それでは，どうするのでしょう？

マシン語では，0（0000H）～65535（FFFFH）の番号のついた箱があります。この箱に命令を入れていくのですが，0からではなく好きなところから入れることができます。好きなところと言っても，その機種によって，だめな箱が半分以上あります。マニュアルで調べてください。また箱は，プログラムの命令を入れる他に，データをしまっておくこともできます。ここで，変数が約7個しかないという問題が解決します。変数が足りなくなったら，変数の内容を一時どこかの箱にしまっておき，あとでまた変数にもどす。この作業を何度も行なえば，変数がたくさんあるのと同じなのです（**第1図**）。

PRINT文のかわりは，どうしましょうか？　これも簡単です。箱のうち，V-RAMという箱がいくつかあります。その箱にキャラクター・コードを入れると，その箱に対応した画面上に，ちゃんと文字が映るのです。

V-RAMが何番から何番の箱なのかは，機種によってちがいます。各自で調べてください。PLAYやINKEY$の場合もあまり変わりないことですので，心配する必要はありません。

IFやGOTO，FOR～NEXT，などの基本的な命令は，ちゃんとかわりの命令があります。

これで，マシン語の基礎はわかったと思います。あとは2,000円ぐらいの本を買って勉強してください。BASICを勉強したときと同じ気持ちで，ファイト！

最後に付け加えておきますが，本文で用いた「箱」という言葉は一般には，その番号をxとすると「x番地」などと呼ばれています。

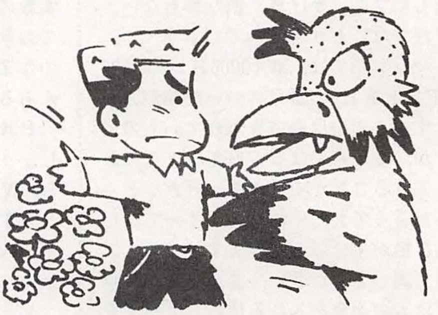
NEW JECLOFのプログラム・リスト

```
10 REM ┬┬─────────────────────────┬┬
20 REM || JECLOF Ver 4.1   '85.10.5   ||
30 REM |├─────────────────────────┤|
40 REM || By  Shingo  (FPトモノカイ No.45)  ||
50 REM ┴┴─────────────────────────┴┴
60 ' ショキ セッテイ //////////////////////////////
70 CLS:BEEPOFF:CLEAR.&HFDFF:DEFINTA-Z:GOSUB1250
80 SCREEN 2.7.7:WIDTH40:CLS:GOSUB1170:GOSUB490
90 GOSUB690:CLEAR:M=0:MX=0:MY=0:XX=0:X=0:BY=0:N=0:IN=0
100 BEEPON:BEEPOFF:CALL&H0703:N=231
110 I$=INKEY$:IF I$="" THEN CALL&H0AFB.7:N=(N+1)AND 255:GOTO110
120 SC=0:X=20:M=0:MY=0:BY=17:PR=3:SCREEN 2.7.2
130 ' メイン ルーチン //////////////////////////////
140 CALL&HFE10....VARPTR(IN)
150 IF POINT(X*8+3.195)=5 AND PP=0 THEN 310
160 IF RND(1)>.1THEN190
170 BX=RND(1)*3-1+X:IF POINT(BX*8+5.BY*8+5)<>4 THEN190
180 SCREEN 2..1:PRINTCSR(BX.BY)"※":SCREEN 2..2
190 IF PP>0 THEN PP=PP-1:IF PP=0 THENCOLOR...0
200 CALL&HFEA0....VARPTR(IN):IF M THENGOSUB240
210 IF IN=53 AND PR>0 THEN PR=PR-1:PP=10:COLOR ,,,-5*(PR>0)-(PR=0)
220 GOTO140
230 ' ミサイル //////////////////////////////
240 PRINTCSR(MX,MY-1):"人":MY=MY-1:IF MY>18 THEN290
250 M=0:IF POINT(MX*8.147)<>7THEN IF MX=1 AND POINT(9,145)=2THENGOSUB380:GOTO2
80 ELSE280
260 FORI=1TO10:BEEPON:FORオト=1TO8:NEXT:BEEPOFF:NEXT:SC=SC+20:SCREEN 2..3
270 IF POINT(MX*8.148)=3 THEN SC=SC+130:PRINTCSR(MX,17);" ";CSR(MX-1.18);"   "
:CSR(MX,19);" ":PR=3
280 PRINTCSR(MX.18);" ":SCREEN 2..2
290 RETURN
300 ' ゲーム オーバー //////////////////////////////
310 FORI=1TO20:FORJ=1TO4:IF J=3 THENJ=4
320 BEEPON:BEEPOFF:COLOR ...7 XOR J:SCREEN 2.J
330 NEXT:NEXT
340 SCREEN 2.7.3:PRINTCSR(14.10);" GAME OVER ";CSR(13.12);" SCORE ";
350 PRINTUSING"##### ";SC:PRINTCSR(13.14)" PUSH[S]KEY! "
360 IF INKEY$="S" THEN COLOR...0:CLS:GOTO90 ELSE360
370 ' ???? //////////////////////////////
380 IF PC=1 THEN470
390 FORI=1TO54:COLOR...(I MOD 7)+1:NEXT
400 RESTORE 1150:SCREEN 2.7.4
410 READ x.v:v=v+56:BEEPON:IF x<0 THEN PLOT(-x+8.v).0:GOTO410
420 IF x<1000 THEN PLOT-(x+8.v),0:GOTO410
430 RESTORE 1150
440 READ x.v:BEEPON:IF x<0 THEN PLOT(v+8,-x+56).0:GOTO440
450 IF x<1000 THEN PLOT-(y+8.x+56).0:GOTO440
460 PC=1:SC=SC+1000:BEEPOFF:PP=50:SCREEN 2.7.2
470 RETURN
480 ' サクガ //////////////////////////////
490 RESTORE:SCREEN 2.6.1:COLOR 7,0,6:LOCATE4.21
500 FORI=0TO1:CALL&H077E.,&HFE00+I*8:NEXT
510 CALL&H0AFB.&H7B:SCREEN 2,6,3:CLS:SCREEN 2,7,7
520 READ x,y
530 IF x<0 THEN PLOT(-x.y):GOTO520
540 IF y>0 THEN PLOT-(x.y):GOTO520
550 IF y<0 AND x<999 THEN READ c:PAINT(x,-y),c,6:GOTO520
560 SCREEN 2,7.4
570 READ x:IF x>39 THEN CH=x:GOTO570 ELSE IF x<0 THEN600
580 READ v:IF CH=248 THEN IF POINT(x*8+4,y*8+3)=0 THEN SCREEN 2.7.6:CIRCLE(x*8
+4.y*8+3).16.6:PAINT(x*8+4.y*8+3),4.6:SCREEN 2.7.4
590 LOCATE x,v:PRINTCHR$(CH+1)::GOTO570
600 SCREEN 2.7,7:IF x=-1000 THEN 620
610 FORI=0TO24:CALL&H0AFB.6:NEXT:GOTO520
620 CALL&H0AFB.6
630 READ x.y
640 IF x<0 THEN PLOT(-x.v):GOTO630
650 IF y>0 THEN PLOT-(x.y):GOTO630
660 IF y<0 AND x<999 THEN READ c:PAINT(x,-y),c,6:GOTO630
670 SCREEN 2.7.4:PRINTREVCSR(17,24)"ニㅂ"NORM;:SCREEN 2,7.2:CLS
680 FORI=1TO26:CALL&H0AFB.7:NEXT:RETURN
690 FORI=1TO N:CALL&H0AFB.6:NEXT:RESTORE940:SCREEN 2.7.1
700 READ x:IF x>39 THENCH=x:GOTO700 ELSE IF x<0 THEN 720
710 READ y:PRINTCSR(x.y)CHR$(CH)::GOTO700
720 IF x<>-1000 THEN FORI=0TO 24:CALL&H0AFB.6:NEXT:RESTORE 1070:GOTO700
730 IF PC=0 THEN 800
740 RESTORE 1150:SCREEN 2.7.4:PC=0
750 READ x.y:IF x<0 THEN PLOT(-x+136,y+112).4:GOTO750
760 IF x<1000 THEN PLOT-(x+136.y+112).4:GOTO750
770 RESTORE 1150
780 READ x.y:IF x<0 THEN PLOT(v+136,-x+112).4:GOTO780
790 IF x<1000 THEN PLOT-(y+136,x+112).4:GOTO780
800 SCREEN 2.7.2:CLS:RETURN
810 DATA -15.0.21.12.24.25.24,34,34,43,36,54,46,62.48.72.54,81,57,89,63,95
820 DATA 63,101,58.109,63,115,70.122,73,130,71.142,72,153,75.171.81,182
830 DATA 84,192.84,199
840 DATA -232,0,226,17,228,26,223,34,221,46,217,55,218,62,211.72,211.79
850 DATA 213,89,208,101,207,107,208.113,205.122,205.132,210.143,210.155
860 DATA 218,171,217,184,222,192,227,199
870 DATA -141,47,135,51,129,53,123,54,116,58,114,62,115,74,122,80,131,81
880 DATA 138,79,144,78,148,74,150,68,148,64,144,60,141,47
890 DATA -186,75,179,79,174,80,165,85,154,88,146,95,141,102,128,107,124,116
900 DATA 122,128,115,133,112,142,113,156,123,166,138,170,144,170,159,161
910 DATA 170,160,177,153,178,145,181,135,179,127,185,120,184,110,188,94
920 DATA 187,90,190,87,189,83,191,78,186,75
930 DATA 159,-2,4,999,-999
940 DATA 248,34,9,30,17,4,20
950 DATA 240,8,2,20,3,21,4,22,5,23,6,18,10,18,16,19,16,18,17,19,17,4,19,3,20,5
,20,4,21,22,21
960 DATA 242,10,4,8,9,12,12,10,14,14,14,12,16,30,16,29,17,31,17,30,18,21,22
970 DATA 244,34,8,33,9,35,9,34,10,16,11,11,13,13,13,11,15,13,15,33,13,34,15,35
,17,20,23
980 DATA 246,21,3,20,4,23,5,22,6,9,9
990 DATA -999
1000 DATA -84,0,83,9,85,21,88,30,87,39,82,55,76,66,76,74,70,82,66,90,66,98
1010 DATA 63,101,64,104,59,113,61,120,59,128,61,134,59,141,60,144,58,149
1020 DATA 61,162,60,171,63,181,65,193,73,199
1030 DATA -227,0,226,8,234,15,234,24,240,34,245,49,246,61,252,72,259,79
1040 DATA 260,90,266,100,267,114,273,120,278,141,286,149,291,157,293,167
1050 DATA 299,171,301,186,302,192,299,199
1060 DATA 159,-2,4,999,-999
1070 DATA 248,19,5,24,5,20,6,23,6,20,9,23,9,19,10,24,10,36,9
1080 DATA 240,21,4,22,4,18,7,18,8,25,7,25,8,21,11,22,11,16,13,20,13,23,13,27,13
,16,17,27,17,16,20,27,20,16,24,20,24,23,24,27,24
1090 DATA 242,20,5,23,5,19,6,24,6,19,9,24,9,20,10,23,10,4,14,17,13,21,13,22,13,
26,13,16,14,27,14,16,18,27,18,16,19,27,19,16,23,27,23,17,24,21,24,22,24,26,24
1100 DATA 244,21,6,22,6,20,7,23,7,20,8,23,8,21,9,22,9,2,12,6,12,19,13,24,13,16,
16,27,16,16,21,27,21,19,24,24,24
1110 DATA 246,19,4,24,4,18,5,25,5,21,7,22,7,21,8,22,8,18,10,25,10,19,11,24,11,3
6,8,35,9,37,9,36,10,3,13,5,13,18,13,25,13,16,15,27,15,16,22,27,22,27,22,18,24,25
,24
1120 DATA -1000,-73,191,79,199,-299,191,296,199,-76,192,298,192,160,-193,4
1130 DATA -76,192,298,192
1140 DATA 1000,-1000
1150 DATA -1,1,14,14,13,15,13,20,15,22,20,22,22,27,0,49,0,79,6,75,6,58,6,75,12,
71,12,54,12,71,18,67,18,50,18,67,24,63,24,46,24,63,30,59,30,41,35,44,35,53,34,56
,34,64,36,64,36,58,36,64,38,64,38,58,38,64,40,64,40,55,42,55,42,53,38,53
1160 DATA 38,46,43,49,52,75,58,75,49,59,58,75,64,75,51,58,64,75,70,75,53,57,70,
75,75,75,55,55,1000,1000
1170 CLS:COLOR 2:LOCATE0,10
1180 PRINT" ◢NEW◤"
1190 PRINT"                              "
1200 PRINT"                              "
1210 PRINT"                              ";CHR$(13)
1220 PRINT"      マシンゴ ニ ヨル チョウ コウソク バージョン!   "
1230 PRINT"      By Shingo  (FPトモノカイ No.45)     "
1240 RETURN
1250 RESTORE 1260:FORI=240 TO 254:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT
1260 DATA FFFFFFE7E7FFFFFF,552B171F1F172B55,3C7EFFE7E7FF7E3C
1270 DATA FFFF7F7F3F1F8FC3,7EBDE7C3C3E7BD7E,FFBD675B1B070D83
1280 DATA 3C66FFA5A5FF663C,FFE77F3D3D1F87C3,183C7EE7E77E3C18
1290 DATA EFFFFFFF3E9FCFEF,18242466BDA5BD5A,DB9918E7E71899DB
1300 DATA 181818E7E7181818,3C4299BDBD99423C,7E7E7E7EFFFFFFFF
1310 DEFCHR$(224)="9EA7879EB8B99E00":DEFCHR$(225)="0800EBAAAAAAAA00"
1320 DEFCHR$(226)="0000EEAAAAAEE80E"
1330 RESTORE 1350:FORI=&HFE00 TO &HFF0F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1340 RETURN
1350 DATA 48,24,34,00,A0,4B,AA,32,4B,55,32,64,7E,E0,F6,08
1360 DATA C5,DD,E1,DD,7E,0E,FE,01,20,11,DD,6E,0C,DD,66,0A
1370 DATA 22,D7,9F,CD,A4,07,3E,20,CD,53,07,DD,7E,0A,FE,17
1380 DATA 28,10,DD,6E,08,26,0D,22,D7,9F,CD,A4,07,3E,20,CD
1390 DATA 53,07,DD,6E,08,26,18,22,D7,9F,CD,A4,07,3E,20,CD
1400 DATA 53,07,3E,07,CD,FB,0A,DD,6E,06,26,0D,E5,22,D7,9F
1410 DATA CD,A4,07,21,48,9A,CD,7E,07,E1,26,18,22,D7,9F,CD
1420 DATA A4,07,21,40,9A,CD,7E,07,DD,7E,02,3C,DD,77,02,20
1430 DATA 0D,DD,7E,04,3C,FE,15,20,02,3E,11,DD,77,04,DD,7E
1440 DATA 06,DD,77,08,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1450 DATA C5,DD,E1,CD,0F,07,20,04,3E,00,18,03,CD,03,07,DD
1460 DATA 77,00,DD,7E,00,FE,34,20,0D,DD,7E,06,FE,02,38,06
1470 DATA 3D,DD,77,06,18,40,DD,7E,00,FE,36,20,0D,DD,7E,06
1480 DATA FE,26,30,06,3C,DD,77,06,18,2C,DD,7E,00,FE,20,20
1490 DATA 25,DD,7E,0E,A7,20,1F,DD,6E,06,26,0D,22,D7,9F,CD
1500 DATA A4,07,21,50,9A,CD,7E,07,DD,7E,06,DD,77,0C,DD,36
1510 DATA 0A,18,DD,36,0E,01,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

JR-100用

ボビン
BOBIN 4

協賛：松下



エントリーコードJ1① 森岡 伸夫

◎STORY

立派な魔道師になるため，ボビン君は修業の旅にでることになりました。

ある村を通りがかったとき，ボビン君は，ヌーパ狩りのうわさを耳にしました。なんでも，最近夜になるとふだんおとなしいヌーパが，村人の花畑を荒らすようになったのが，原因らしいのです。

そこで，ボビン君はヌーパを救うため，花畑をヌーパから守り，花畑を荒らす原因を調べることを村人に申しでたのでした。

◎HOW TO PLAY

要するに，ヌーパを花畑のところまで来させなければいいのです。

[A][Z]キーで上下移動，[■]キーで花畑の反対側に移動，スペース・キーで，ヌーパを遠ざける精神波を発射します。

ヌーパが花畑のところまで来るとミスとなりますが，画面上方の月が端までくると，夜があけて面クリアです。

なお，ボビン君とヌーパはぶつかってもミスとはなりません。

◎プログラムについて

マシン語は短いので，チェック・サムは付けてません。必ずSAVEしてから走らせましょう。

ボビン君のキャラクターが，前と少しちがっていますが，これは旅の衣装(いしょう)だと思ってください。

言い忘れてましたが，このゲームは，スコアがありません。何面クリアするかで遊んでください。

また，[■]キーでのボビン君の移動は，キーにすぐ反応するので，あせって押しつづけると，行ったり来たりしてしまいます。おちついて1回だけ押してください。

《第1表》変数表

X	ボビンアドレス
M	月アドレス
Y(R)	ヌーパアドレス
M1	月の移動スピード
L0	ボビン残り
etc.	

《第2表》アドレス・マップ

3000	キャラ表示
300C	キャラ消去
3017	精神波表示
301F	精神波消去

CHECKER FLAG

Dr.D：マシン語ルーチンの開始番地と内容のリストが付いていて大変よい。

影：こんなチッポケなマシン語にはいらないと思うね，編君。

Dr.D：いや，プログラムが短いからこそ，わかりやすいし，わかりやすいからカットということもしていない。そこが大切なんだ。

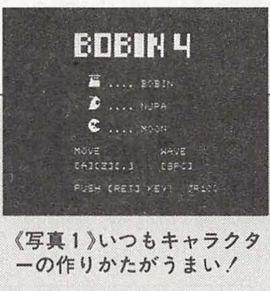
編：JR－100はキャラクター定義可能だから，わざわざマシン語で書き込む必要はないんじゃないですか？ Dr.。

Dr.D：確かにそうだ。欲を言えば，X，Y座標の絶対アドレスの計算もマシン語でやってほしかったな。マシン語での演算はいい勉強になるからな。

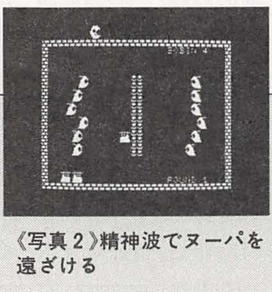
評…プログラム・コーナーも普及させて！(編)



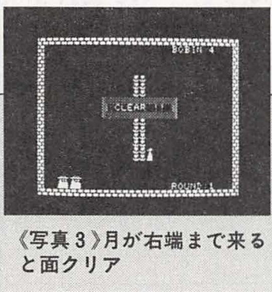
by LUM



《写真1》いつもキャラクターの作りかたがうまい！



《写真2》精神波でヌーパを遠ざける



《写真3》月が右端まで来ると面クリア



《写真4》ヌーパが花畑まで来るとゲーム・オーバー

★Willで，金庫を開けるにはどうしたらいいのですか？(島根県出雲市・李 明秀14才)……【影：それはカギを取るに決まっている。イヤー。これで私も「影先生のレスキューAVG」コーナーをはじめられるな。】

```
100 REM ●●● BOBIN 4 ●●●●●●●●●●●●
110 GOSUB1170
120 GOSUB 830
130 REM ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●
140 PICKK
150 IFK=$20THEN 410
160 X1=X:X=X+((K=$5A)*(X<$C300)-(K=$41)*(X>$C1E0))*$40
170 IF K<>$2E THEN 210
180 IF Y=$84 THEN Y=$80:X=X+4:GOTO200
190 Y=$84:X=X-4
200 POKE1,120:BEEP1:BEEP0
210 U=USR(U2,X1)
220 U=USR(U1,X,Y)
230 REM ●●● NUPA ●●●●●●●●●●●●●●●●
240 IF E THEN270
250 POKE$C07F,$C2:POKE$C088,$C2
260 POKE$C097,$43:POKE$C0A0,$43:E=4:GOTO290
270 POKE$C07F,$CA:POKE$C088,$CA
280 POKE$C097,$53:POKE$C0A0,$53:E=E-1
290 FORI=1TO40:NEXT
300 R=RND(12)+1:POKE1,200:BEEP1:BEEP0
310 Y1=Y(R):IFR>6THEN360
320 Y=Y1+1:U=USR(U2,Y1)
330 U=USR(U1,Y,$8E):Y(R)=Y
340 IFPEEK(Y+$23)=$88 THEN  940
350 GOTO650
360 Y=Y1-1:U=USR(U2,Y1)
370 U=USR(U1,Y,$92):Y(R)=Y
380 IFPEEK(Y+$20)=$88 THEN  940
390 GOTO140
400 REM ●●● WAVE ●●●●●●●●●●●●●●●●
410 IFY=$80THEN530
420 FORI=1TO6:IF(Y(I)+1)/32=X/32THENL=I
430 NEXTI
440 FORI=X+$20TOY(L)+$23STEP-1
450 U=USR(U3,I):POKE1,MOD(I,7)*10
460 BEEP1:BEEP0:U=USR(U4,I)
470 NEXTI:B=RND(2)+1
480 IFPEEK(Y(L))=$89THEN240
490 Y0=Y(L)-1:U=USR(U2,Y(L))
500 Y(L)=Y0:U=USR(U1,Y(L),$8E)
510 B=B-1:POKE1,50:BEEP:IFBTHEN480
520 GOTO240
530 FORI=7TO12:IFY(I)/32=X/32THENL=I
540 NEXTI
550 FORI=X+$23TOY(L)+$20
560 U=USR(U3,I):POKE1,MOD(I,7)*10
570 BEEP1:BEEP0:U=USR(U4,I)
580 NEXTI:B=RND(2)+1
590 IFPEEK(Y(L)+3)=$89THEN240
600 Y0=Y(L)+1:U=USR(U2,Y(L))
610 Y(L)=Y0:U=USR(U1,Y(L),$92)
620 B=B-1:POKE1,50:BEEP:IFBTHEN590
630 GOTO240
640 REM ●●● MOON ●●●●●●●●●●●●●●●●
650 M0=M0-1
660 IFM0THEN140
670 M0=M1:U=USR(U2,M)
680 M=M+1:IFM=$C0FETHEN 720
690 U=USR(U1,M,$8A)
700 GOTO140
710 REM ●●● ROUND CLR ●●●●●●●●●
720 FORI=1TO12:POKE1,I*6+50
730 U=USR(U2,Y(I)):BEEP:NEXTI
740 LOCATE10,10:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
750 LOCATE11,10:PRINT"▒ CLEAR !! ▒"
760 LOCATE12,10:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
770 FORI=1TO2000:NEXT
780 M1=M1+(M1<15):M0=M1
790 GOSUB 880:GOSUB1560:GOSUB 850
800 S=S+1
810 LOCATE 22,27:PRINTS;
820 GOTO140
830 REM ●●● SHOKI ●●●●●●●●●●●●●●
840 L0=3:S=1:M1=3:M0=M1
850 X=$C24C:Y=$84:M=$C0DE
860 RET
870 REM ●●● CLS FIELD ●●●●●●●●●
880 FORI=4TO20:LOCATEI,1
890 PRINTC$;:NEXTI
900 FORI=$C0DFTO$C0FD
910 U=USR(U2,I):NEXTI
920 RET
930 REM ●●● MISS ●●●●●●●●●●●●●●●
940 L0=L0-1
950 FORI=220TO250:POKE1,I:BEEP1
960 FORJ=1TO5:POKE1,I-5:BEEP1:BEEP0
970 NEXT:NEXT
980 FORI=$FFTO$A0STEP-1
990 FORJ=$80TO$84STEP4
1000 U=USR(U1,X,J):BEEP1:BEEP1
1010 NEXTJ:NEXTI:BEEP
1020 U=USR(U2,$C382+L0*2)
1030 IFL0=0THEN1070
1040 GOSUB 880:GOSUB1560:GOSUB 850
1050 GOTO140
1060 REM ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●
1070 LOCATE7,6:PRINT" ┌───────────────────┐"
1080 LOCATE8,6:PRINT"│ G A M E  O V E R │"
1090 LOCATE9,6:PRINT" └───────────────────┘"
1100 FORI=9TO3STEP-3:FORJ=100TO200STEPI
1110 POKE1,J:BEEP:POKE1,250:BEEP1:NEXTJ:NEXTI:BEEP0
1120 LOCATE16,10:PRINT"REPLAY (Y/N)"
1130 PICKK:IFK=78 POKE1,$AA:CLS:END
1140 IFK=89 GOSUB 880:GOSUB1530:GOTO120
1150 GOTO1130
1160 REM ●●● START ●●●●●●●●●●●●●
1170 OPTIONCMODE1:CLS
1180 POKE18,$2F:POKE19,$FF
1190 DIM Y(14)
1200 U1=$3000:U2=$300C:U3=$3017:U4=$301F
1210 FORI=1TO30:C$=C$+CHR$($20):NEXTI
1220 PRINT"WAIT!"
1230 REM ●●● CHR&MAC ●●●●●●●●●●●
1240 FORI=$C000TO$C0BESTEP2
1250 READA$:FORJ=0TO1
1260 B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
1270 POKEI+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
1280 FORI=$3000TO$3025:READA$
1290 A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
1300 REM ●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●
1310 CLS:LOCATE1,0
1320 PRINTTAB(7);"■■■■■■■■■■■■■"
1330 PRINTTAB(7);"■■■■■■■■■■■■■"
1340 PRINTTAB(7);"■■■■■■■■■■  ■"
1350 U=USR(U1,$C1A8,$80)
1360 LOCATE7,12:PRINT".... BOBIN"
1370 U=USR(U1,$C208,$8E)
1380 LOCATE10,12:PRINT".... NUPA"
1390 U=USR(U1,$C268,$8A)
1400 LOCATE13,12:PRINT".... MOON":PRINT:PRINT
1410 PRINTTAB(7);"MOVE           WAVE":PRINT
1420 PRINTTAB(7);"[A][Z][.]      [SPC]":PRINT:PRINT
1430 PRINTTAB(7);"PUSH [RET] KEY!","JR100"
1440 PICKK:IFK=13THEN1470
1450 GOTO1440
1460 REM ●●● FIELD ●●●●●●●●●●●●●
1470 CLS
1480 FORI=0TO31:POKE$C140+I,$89
1490 POKE$C3E0+I,$89:NEXTI
1500 FORI=3TO22:POKE$C100+I*$20,$89
1510 POKE$C11F+I*$20,$89:NEXTI
1520 LOCATE3,21:PRINT"BOBIN 4"
1530 LOCATE22,21:PRINT"ROUND:1"
1540 FORI=$C382TO$C386STEP2
1550 U=USR(U1,I,$80):NEXTI
1560 FORI=$C1EFTO$C34FSTEP$20
1570 POKEI,$88:POKEI+1,$88:NEXTI
1580 FORI=0TO$140STEP64
1590 I0=I+$C1C0:Y(I/64+1)=I0:U=USR(U1,I0,$8E)
1600 I0=I0+28:Y(I/64+7)=I0:U=USR(U1,I0,$92)
1610 NEXTI
1620 U=USR(U1,$C24C,$84)
1630 RET
1640 REM ●●● PCG&KIKAI ●●●●●●●●●
1650 DATA 0005,0A7F,000C,0C1E, 0050,A8FF,00D8,D800
1660 DATA 1F1F,3F3F,3F7F,7F00, FCFE,FEFE,FEFE,FE00
1670 DATA 000A,15FF,001B,1B00, 00A0,50FE,0030,3078
1680 DATA 3F7F,7F7F,7F7F,7F00, F8F8,F8FC,FCFE,FE00
1690 DATA 547C,7C10,92D6,7C00, DFDF,DF00,FBFB,FB00
1700 DATA 0007,0F1F,3F3A,7A7A, 00E0,F8FC,FEE0,C080
1710 DATA 7F7F,3E3F,1F0F,0700, 80C0,60FE,FCF8,E000
1720 DATA 003E,0B15,0B07,0F0F, 00F0,F8FC,FEE6,C2CA
1730 DATA 0F1F,1F1F,3F3F,7F00, CAE6,FEFC,F8F0,C000
1740 DATA 000F,1F3F,7F67,4353, 007C,D0A8,D0E0,F0F0
1750 DATA 5367,7F3F,1F0F,0300, F0F8,F8F8,FCFC,FE00
1760 DATA 0408,1020,1008,0408, 1020,1008,0408,1020
1770 DATA A7,21,4C,A7,22,4C,A7,41, 4C,A7,42,39,86,40,A7,21
1780 DATA A7,22,A7,41,A7,42,39,86, 96,A7,00,4C,A7,20,39,86
1790 DATA 40,A7,00,A7,20,39
```


★85年12月号を見てひと言。「このごろＯＦの文章が短い。おまけに影さんのセリフが長い😩」。(静岡県浜松市・ＦＭ－ぼろ７と言われるＦＭ－７を持っとるモグラ)……【影：😩。どうだ，短いだろう。】

JR-100用

協賛：松下

ROLL BALL（ロール ボール）

50

エントリーコードJ1② JUN



◎はじめに

JR-100のメモリをフルに使って，頭を使うパズルゲームを作ってみました。

◎遊びかた

クリスタル・ボール（と言ってもダイヤ型の透明なもの）を押し転がし，目的地（■）へ運んでいくパズルゲームです。

1面はトレーニング・ラウンドで，そのまま押すだけの簡単なものですが，2面以降はクリスタル・ボールをそのまま転がしてもゴールできません。そこで，迷路内のあちこちに置いてあるホワイト・ボール（これも白いダイヤ型です）をうまく利用してください。

クリスタル・ボール，ホワイト・ボールとも，1回押すとカベにぶつかるまで転がっていきます。そして，当然ながらカベ側からは押し返せません。

これを防ぐため，必要なところでホワイト・ボールを使うわけですが，ホワイト・ボールだけは，接しているカベにむかって押すと，すばらしい(？)音とともに割れます。これを利用して20面をクリアしてください。クリアすると，これまたすばらしいフィナーレがあります。

それから，ボールは一つずつしか押せませんので，二ついっぺんに押してしまおうなんて，横着(おうちゃく)な考えはおこさないように！

もし，失敗してゴールできなくなったらリターン・キーを押してください。その面のはじめからやり直すことができます。やり直しできる数（チャレンジ数）は，はじめ1回で，クリアするごとに1回ずつ増えています（最高5回まで）。チャレンジ数が0になるとゲーム・オーバーです（この画面にあなたは感動するでしょう）。

キー操作はおなじみ[I][J][K][M]で上下左右に移動します。

◎その他の説明

16面は他の面とちょっとちがうので説明します。ボールは(人も)，カーソルのように動くと思ってください。つまり，右端までいくと1段さがって左からでてきます。左は，その逆です。

それから，タイトル画面で，あるキーを押すとレベルを選ぶことができます。

◎プログラム

最初に言ったとおり，メモリをフルに使っています。入力するのがしんどいかもしれませんが，ガンバッテ入力してください。REM文は入力しなくてもいいです。

プログラムのほとんどが画面データですので，メイン・ルーチンを入力したら，少しずつ画面データを入力していけばいいと思います。

◎おわりに

20面まで解けたらOFコーナーにでも送ってください。GOOD LUCK！

★　★

CHECKER FLAG

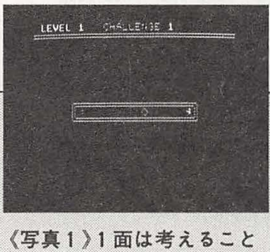
編：JR-100のパズルゲームというのはめずらしいですね。

Dr.D：しかし，リストが長いな。それも面データがプログラムの半分以上をしめておる。このゲームもおもしろいゲームなんじゃが，こうもリストが長いと入力する意欲をなくしてしまうな。

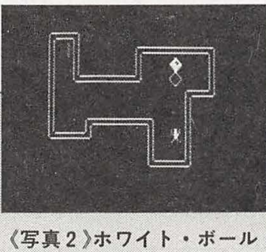
編：市販ソフトでも面数を売り物にしたものが多いですが，あまりこだわる必要はないですね。

Dr.D：そうじゃ。要するに面数じゃなく，設定された内容がどうかが問題なんじゃ。同じパターンで解ける面設定なら，まったく無意味だからな。

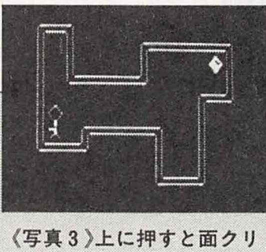
編：パズルゲームを作る人は，このような点を十分考えてください。



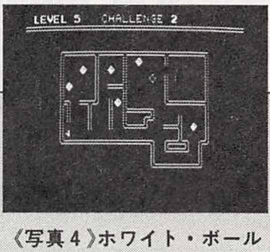
《写真1》1面は考えることはまったくなし！



《写真2》ホワイト・ボールはこのように使う



《写真3》上に押すと面クリア！



《写真4》ホワイト・ボールの使いかたがキメテ

★BASICマガジンは，パソコンのともしびです。（長野県茅野市・北岡朋也のセガっこぞう13才）……【影：ベーマガは君たちの手にかかっている。がんばれ，SC－3000ユーザー！編：どしどし，投稿してください。】

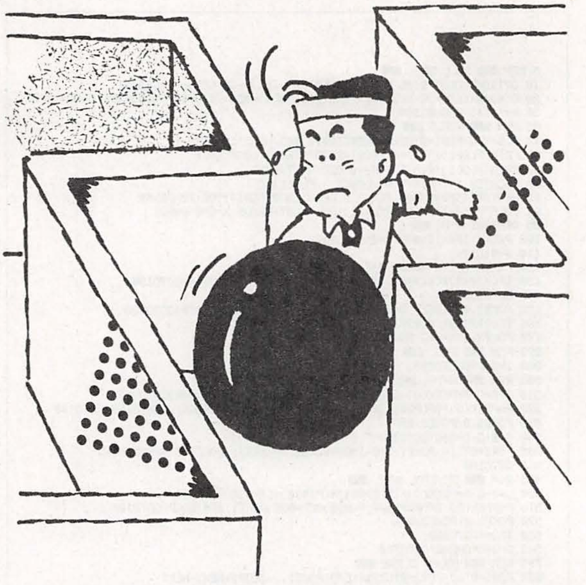
ROLL BALLのプログラム・リスト

```
5 REM ■■ ROLL BALL ■■
10 OPTIONCMODE1:DIMG(5),W(5),A(27,2):G(1)=-32:G(2)=-1:G(3)=1
20 G(4)=0:G(5)=32:W(1)=$83:W(2)=$81:W(3)=$82:W(4)=$84:W(5)=$84:GOSUB1000
30 R=1:C=1:GOSUB1200
35 REM ■■ FIELD ■■
40 CLS:Y=0:FORI=0TO31:POKE$C120+I,$85:NEXT:LOCATE0,1
50 PRINTFLD(1);"<=>=<":FORI=28TO7STEP-1:LOCATE0,I
60 PRINTFLD(1);R;" ":FORJ=0TO20:NEXT:NEXT
70 LOCATE0,11:PRINT"CHALLENGE ";FLD(1);C
80 RESTORE4500+R*500:READA,B:LOCATEA,0:FORI=1TOB:READD,A$
90 LOCATEI+A-1,D:PRINTFLD(1);A$;:NEXT:READF,X:G=0:W=$81
95 REM ■■ MAIN ■■
100 PICKK:IFY=1Z=$9F:Y=0:GOTO120
110 Z=$4C:Y=1
120 POKEF,Z:IFK=$DGOTO900
130 IF(K>$48)*(K<$4E)G=G(K-$48):W=W(K-$48):POKEX,W:GOTO150
140 GOTO100
150 POKE1,$60:BEEP:S=X+G:Q=PEEK(S):IF(Q=$9A)+(Q=$9B)GOTO300
160 IF(Q>$84)*(Q<$90)GOTO100
170 POKEX,0:X=X+G:POKEX,W:GOTO100
295 REM ■■ ROLL ■■
300 IFQ=$9BGOTO500
305 REM ■■ WHITE BALL ■■
310 O=S+G:P=PEEK(O):IF(P>$84)*(P<$90)+(P=$9B)+(P=$9A)GOTO350
320 P=PEEK(O):IF(P>$84)*(P<$90)+(P=$9B)+(P=$9A)POKE1,$80:BEEP:GOTO100
330 POKES,0:POKEO,$9A
340 S=S+G:O=S+G:GOTO320
350 FORI=0TO10:POKE1,200-I*20:POKES,$A:BEEP1:POKES,0:BEEP0:NEXT
360 GOTO100
495 REM ■■ CRYSTAL BALL ■■
500 O=S+G:P=PEEK(O):IF(P>$84)*(P<$90)+(P=$9A)GOTO100
510 P=PEEK(O):IF(P>$84)*(P<$90)+(P=$9A)POKE1,$80:BEEP:GOTO100
520 POKES,0:POKEO,$9B
530 IFO=FGOTO800
540 S=S+G:O=S+G:GOTO510
795 REM ■■ ROUND CLEAR ■■
800 FORI=0TO2:FORJ=0TO255STEP5:POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT
810 R=R+1:C=C+1:BEEP0:IFC>5C=5
820 IFR>20GOTO1500
830 GOTO40
895 REM ■■ FAILURE ■■
900 C=C-1:POKE1,$FF:FORI=0TO150:BEEP1:BEEP0:NEXT
910 IFC<1GOTO2000
920 GOTO40
995 REM ■■ CHR SET ■■
1000 CLS:RESTORE1010:LOCATE8,10:PRINT"PLEASE WAIT."
1010 FORI=$C000TO$C0FF:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
1015 REM ■■ CHR DATA ■■
1020 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,18,18,08,F8,18,18,24,42
1030 DATA18,18,11,1F,18,18,24,42,5A,5A,5A,3C,18,18,24,42
1040 DATA18,18,18,7E,5A,18,24,42,00,00,FF,00,00,FF,00,00
1050 DATA24,24,24,24,24,24,24,24,00,00,1F,20,20,23,24,24
1060 DATA00,00,F8,04,04,C4,24,24,24,24,23,20,20,1F,00,00
1070 DATA24,24,C4,04,04,F8,00,00,24,24,C3,00,00,C3,24,24
1080 DATA24,24,23,20,20,23,24,24,24,24,C4,04,04,C4,24,24
1090 DATA00,00,FF,00,00,C3,24,24,24,24,C3,00,00,FF,00,00
1100 DATA1C,26,63,63,63,32,1C,00,0C,1C,0C,0C,0C,0C,3F,00
1110 DATA3E,63,07,1E,3C,70,7F,00,3F,06,0C,1E,03,63,3E,00
1120 DATA0E,1E,36,66,7F,06,06,00,7E,60,7E,03,03,63,3E,00
1130 DATA1E,30,60,7E,63,63,3E,00,7F,63,06,0C,18,18,18,00
1140 DATA3C,62,72,3C,4F,43,3E,00,3E,63,63,3F,03,06,3C,00
1150 DATA18,3C,76,FB,FF,7E,3C,18,18,24,4A,85,81,42,24,18
1160 DATA30,30,30,30,30,30,3F,00,7F,60,60,7E,60,60,7F,00
1170 DATA63,63,63,77,3E,1C,08,00,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA
1195 REM ■■ TITLE ■■
1200 CLS:LOCATE5,8:PRINT"R O L L  B A L L"
1210 LOCATE18,7:PRINT"PUSH 'S' TO START!":I=32
1220 POKE$C240+I,0:I=I-1:IFI<0I=31
1230 POKE$C240+I,$9B:PICKK:IFK=$53RET
1240 IFK=$20GOTO1260
1250 GOTO1220
1260 CLS:INPUT"INPUT LEVEL",R:IF(R<1)+(R>20)GOTO1260
1270 RET
1495 REM ■■ FINALE ■■
1500 CLS:LOCATE1,8:PRINT"CONGRATULATIONS!"
1510 LOCATE4,3:PRINT"YOU WERE ALL PATTERN CLEAR"
1520 LOCATE5,15:PRINT"OF":LOCATE6,11:PRINT"ROLL BALL"
1530 LOCATE9,13:PRINT"STAFF":LOCATE12,4
1540 PRINT"GAME DESIGN       JUN K.":LOCATE14,4
1550 PRINT"MAKE PATTERN      JUN K.":PRINTSPC(21);"AKIO K."
1560 LOCATE17,4:PRINT"CO-OPERATION      KOUJI K."
1570 PRINTSPC(21);"AKIO K.":LOCATE22,9:PRINT"(C) MCMLXXXV."
1580 POKE$C80B,$E0:RESTORE1800:FORI=1TO27:READA(I,2),A(I,1):NEXT
1590 READA,B:IFA=99RESTORE1900:GOTO1590
1600 IFA=0GOSUB1700
1610 POKE$C804,A(A,1):POKE$C805,A(A,2):GOSUB1750
1620 PICKK:IFK=0J=J+1:GOTO1590
1630 POKE$C80B,0:GOTO30
1700 POKE$C80B,0:GOSUB200:POKE$C80B,$E0:RET
1750 FORI=1TO80*B:NEXT:RET
1795 REM ■■ MUSIC DATA ■■
1800 DATA4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
1810 DATA2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
1820 DATA1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
1899 END
1900 DATA6,2,10,2,13,2,17,2,13,2,10,2,6,2,10,2,13,2,17,2,13,2,10,2
1910 DATA8,2,11,2,15,2,18,2,15,2,11,2,8,2,11,2,15,2,18,2,15,2,11,1,99,99
1995 REM ■■ GAME OVER ■■
2000 CLS:G$=" GAME OVER ":FORI=1TO11:LOCATE8,9+I:PRINTMID$(G$,I,1)
2010 POKE1,I*23:BEEP:FORJ=0TO150:NEXT:NEXT
2020 FORI=30TO0STEP-1:LOCATE15,I:PRINTFLD(1);"! "
2030 POKE1,$60:BEEP:FORJ=0TO99:NEXT:NEXT:GOTO30
4990 REM ■■ PATTERN ■■
4995 REM ■■ LEVEL 1 ■■
5000 DATA10,3,6,'%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%(,6,&?        ;      !&
5010 DATA6,)%%%%%%%%%%%%%%%%%%%*,$C267,$C278
5495 REM ■■ LEVEL 2 ■■
5500 DATA7,10,9,'%(,9,&?&     '%%%%%(,9,& &    &    !&
5510 DATA9,& )%%%%*     &,9,&     '     '%*,9,&          &
5520 DATA9,&  '%%%%(  &,9,)%%*    & ;&,17,&  &,17,)%%*
5530 DATA$C20A,$C235
5995 REM ■■ LEVEL 3 ■■
6000 DATA8,8,6,'%%%(      '%%(,6,&?  &     '*  &
6010 DATA6,&    )%%%%*    )%%%%%(,6,&       '            !&
6020 DATA6,)(''%%%%('   '%%%%%*,7,)%%*      & ; &
6030 DATA15,&    &,15,)%%%*,$C227,$C278
6495 REM ■■ LEVEL 4 ■■
6500 DATA3,18,6,'%%%( '%%%(,6,&    )%*    &,6,&            &
6510 DATA6,&    '%%(   &,6,&'  &  &   )%(
6520 DATA6,&    &  &   ?&  '%%(,6,&    )%()%%%%*  &  &
6530 DATA6,&  '   )%%%%%%%%*  )(,6,&    '               &
6540 DATA6,&     '%%%%%%%%%%%(   &,6,)%%%%*            &''*
6550 DATA13,'%%%%%%%%* )(,13,&                &,13,& ;          &
6560 DATA13,&    ''%%(  '*,13,& '  &  )%%*,13,&!  &
6570 DATA13,)%%%%*,$C211,$C36E
6995 REM ■■ LEVEL 5 ■■
7000 DATA4,15,5,'%%%%.%%%.%%%%%.%%%%%(
7010 DATA5,&     &   & '   &      &,5,&  ' & ' &            &
7020 DATA5,&     &   &   ; &?    &,5,&'   & %%-     &      &
7030 DATA5,&     &   &     &      &,5,",( %.* &'&      )%%%%%-"
7040 DATA5,"&&  &  & ,%%%(         &",5,&&  &  & &  '*   &   &
7050 DATA5,&    &  & )%%*  %%- ' &,5,&!               &   &
7060 DATA5,)%%%%%%%%%%%%%( '%/( '*,18,& )%%* &,18,&        &
7070 DATA18,)%%%%%%*,$C1F5,$C2C6
7495 REM ■■ LEVEL 6 ■■
7500 DATA6,13,5,'%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%(,5,&!                    &
7510 DATA5,&                 '%%(  &,5,&              & '*  &
7520 DATA5,)%%%%%%(   '%(   &'*   &,12,&  & &   )*   '*
7530 DATA5,'%%%%( &   & &      '%*,5,&     & &  & &      )(
7540 DATA5,& ' ')%*  & &       )(,5,&            & &      )(
7550 DATA5,& ' '       & & ;'(    ?&,5,&  -      & &  &)(    &
7560 DATA5,)%%%%%%%%%%* )%%* )%%%*,$C319,$C1E6
7995 REM ■■ LEVEL 7 ■■
8000 DATA5,14,7,'%%%(         '%%%(,7,&    )%%%%%%%%*    &
8010 DATA7,&                &,7,&    %%%%%%%%%%(   &
8020 DATA7,&     ''''''''& '*,7,&    &''''''''& )(
8030 DATA7,& ; &''''''''    &,7,&    &''''''''    &
8040 DATA7,&    &'''''''''%%/(,7,& '%-  %%%%%%*?  &
8050 DATA7,&!& &               &,7,)%* &    '%%%%%(   &
8060 DATA11,)( '*      )%%*,12,)%*,$C2D5,$C2E8
8495 REM ■■ LEVEL 8 ■■
8500 DATA4,16,10,'%%%%('%%%%(,9,'*  '  )*     )(
8510 DATA8,'*               )(,8,&   ;'(  '(  ' &
8520 DATA8,&     &&  &&! ' &,8,&   '%*&' &)%(   &
8530 DATA8,&  )%%*   )%%*  &,8,)(               '*
8540 DATA8,'*               )(,8,&  '%%(   '%%(   &
8550 DATA8,& ')%(&  &'%*  &,8,&     &&  &&     &
8560 DATA8,&     )* ')* ?  &,8,)(               '*
8570 DATA9,)(     '(     '*,10,)%%%%*)%%%%*,$C314,$C213
8995 REM ■■ LEVEL 9 ■■
9000 DATA3,19,4,'%%%(                      '%%(
9010 DATA4,&    )%%%%%%%%%%%%%%%(&  &,4,&                   &&  &
9020 DATA4,&               ' '    && '&,4,&  '%%%%%(''     ? &&  &
9030 DATA4,&  &'%%%(&          && '&,4,&  &&   &)%%%%%%%%%%%*&  &
9040 DATA4,&  )*    )%%('%%%%%%%%* '&,4,&             &&!        &
9050 DATA4,&    '(    ' &&            &,4,)(  &&     &)%%%%(  '   &
9060 DATA5,)%%*&       )%%%%%*       )(,3,'%%%%(&          '     '    &
9070 DATA3,&     &&   '(                 &,3,& ;  &)%%%*)%%%%%%%%%(    '*
9080 DATA3,)(     )%%%%%%%%%%%%%%%%%*   )(,4,&               :          &
9090 DATA4,&    '%%%%%%%%%%%%%%%%%(     &
9100 DATA4,)%%%*                     )%%%*,$C1F5,$C271
9495 REM ■■ LEVEL 10 ■■
9500 DATA4,16,15,'%%(     '%%(,9,'%%%%%*   )%%%%*  &
9510 DATA9,&                '  &,6,'%%/(   '%%  &      ' )(
9520 DATA4,'%*    & %-?!  &   '      &,4,&    ; &  & %%%+%%       &
9530 DATA4,&   '  &' &    &          &,4,&  %%.-  &   ' &  '     '%%*
9540 DATA4,&      )+% )%%% &   '% &,4,&      &          &  &
9550 DATA4,&       )%( '%%%    &  &,4,)%(      & &        &  &
9560 DATA6,)(      )%* '     ' '*,7,)(           '%(   '*
9570 DATA8,)%%%%%(   & )%%*,14,)%%*,$C20E,$C20F
9995 REM ■■ LEVEL 11 ■■
10000 DATA4,16,7,'%%%(           '%%%(,6,'*    )%(     '%*    )(
10010 DATA6,&        )(  '*        &,6,&        )('*        &
10020 DATA6,&           )*           &,6,&    '            ''   &
10030 DATA6,)(    !         ?    '*,3,'%( &                       & '(
10040 DATA3,",%/%/%%%%%%%%(            '/%-)("
10050 DATA3,",%.%%.%%%%%%%*           ,%%-'*"
10060 DATA3,)%*   )(                  '*   )*,9,)(              '*
10070 DATA10,)(          ;  '*,11,)(           '*,12,)%(    '%*
10080 DATA14,)%%*,$C254,$C24B
10495 REM ■■ LEVEL 12 ■■
10500 DATA3,20,12,'%%%%%%%(,12,&         )%%(,12,&              &
10510 DATA10,'%* ' '('     &,10,&       &)%%%( &,10,& '( '*     & &
10520 DATA10,& )*'&       &?&,10,&     &       )%*,10,& '( &
10530 DATA10,& )*'&,10,&      &,10,& '( &,10,& )*'&,10,&      &
10540 DATA10,)%%( &,0,'%%%%%%%%%%%%%* )%%%%%%%%%%%%%%%%%(
10550 DATA0,&                                  &
10560 DATA0,&                   ''''''''';'''''' &
10570 DATA0,)%%%%%%%%%%%%%%%(!                  &
10580 DATA15,)%%%%%%%%%%%%%%%%*,$C236,$C3B0
10995 REM ■■ LEVEL 13 ■■
11000 DATA4,17,4,'%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%(
11010 DATA4,&                        &,4,&                         &
11020 DATA4,&   ;                    &,4,&                         &
11030 DATA4,&                        &,4,&                         &
11040 DATA4,&                        &,4,& '        !?          ' &
11050 DATA4,&                        &,4,&    ' ' '                &
11060 DATA4,&                        &,4,&                         &
11070 DATA4,&                        &,4,&                       ' &
11080 DATA4,&                        &,4,)%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%*
11090 DATA$C290,$C28F
11495 REM ■■ LEVEL 14 ■■
11500 DATA4,17,4,'%%%%%%%%%%%%%(,4,&              &
11510 DATA4,&               &,4,& '%%%%%('%( &
11520 DATA4,&?)%%%%%* &'* &,4,&           && &
11530 DATA4,)%%( '%(  && '&,4,'%%* )().%/*  )%%%%%%%%%%(
11540 DATA4,&      &'*                 &,4,&      &)( '  '%(   '%%(' &
11550 DATA4,)( '%%* &      )(&  &  &!'*,4,'* )('%%*       )*  &  &;&
11560 DATA4,)(  &&      '(      &  & &,4,'*  )*      &)%%(   )%%* )(
11570 DATA4,)(        '( )%%%* '        &,5,&  '%%*&                 &
11580 DATA5,)%%*     )%%%%%%%%%%%%%%%%*,$C205,$C2DA
11995 REM ■■ LEVEL 15 ■■
```

JR-100

★㊫いや㊫：僕は，そうじに使ったバケツの水をのむことができます。こういう僕は変態でしょうか？（北海道川上郡・原田亮14才）……【影：その水でラーメン・ライスを作ったら，ダシがでてうまそうだ。編：ウゲッ！】

```
12000 DATA2,20,0,'%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%(
12010 DATA0,&                              &
12020 DATA0,&          +          +        &
12030 DATA0,&               ++             &
12040 DATA0,&   +                 '     +  &
12050 DATA0,&                              &
12060 DATA0,&             +   +            &
12070 DATA0,&   '' +                 +     &
12080 DATA0,&                              &
12090 DATA0,& +        +    '?    +      + &
12100 DATA0,& +        +    |'    +      + &
12110 DATA0,&                              &
12120 DATA0,&      +       +        +      &
12130 DATA0,&            +    +            &
12140 DATA0,&                        ,     &
12150 DATA0,&   +                       +  &
12160 DATA0,&               ++             &
12170 DATA0,&          + '        +        &
12180 DATA0,&                              &
12190 DATA0,)%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%*,$C270,$C28F
12495 REM ■■ LEVEL 16 ■■
12500 DATA2,21,10,&                  &
12510 DATA0,%(      '  & %%%(              '%*
12520 DATA1,)(         &     &  '%%(     &
12530 DATA2,)%%(      )(   '*  &  &    '%*,3,' )(     &  &    & '   '*
12540 DATA2,&   &     & '* ' &      &  & '%%
12550 DATA2,&   &       &    '* ; '%*  & &,2,&    )(         & &!   &  '%* &
12560 DATA2,&      )%( '%% & & %%%-        &,2,)(      & &           &      &
12570 DATA3,&       ).* '%%%( %%%/%%%(  &,3,)%(      )(      &         &  &
12580 DATA5,)(      )(   %*   '%.%%*  &,6,&      )(         & &     &
12590 DATA6,&       )%%(    %* &     &
12600 DATA2,&   &          &    '        )(
12610 DATA0,%%/%  &          &        ' '  &
12620 DATA6,& %%%%%%%%/%%%%%%%%%%%%%%*,6,&              ?
12630 DATA1,'%%%%/%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
12640 DATA0,%*,$C394,$C232
12995 REM ■■ LEVEL 17 ■■
13000 DATA3,20,0,'%%%%%%%%%(    '%%%(     '%%('%%%(
13010 DATA0,&             &    &    )%%%*  &&    &
13020 DATA0,& ;           & '%*               )*   '&
13030 DATA0,&          '%* &    ?'(                ' &
13040 DATA0,&          )%( )%%(  &&      '%%%%( &
13050 DATA0,&  '(   '  &      )%%*&'   &'%%(& )(
13060 DATA0,&  &&       )%%%%%%%%*   ')*   )*  &
13070 DATA0,)%%*)%(                              &
13080 DATA6,&                  '(  '    '*,6,)%(            '(  &&     &
13090 DATA8,&          '%%%*)%%*&       &,2,'%%(   &    !  &          &      &
13100 DATA1,'*   )%%*      '  )%%%%(     )%%%%%*,1,&                      )%%(
13110 DATA1,&                          )%(
13120 DATA1,&                   '%%%%(      )%%%%(
13130 DATA1,&                   )(    &            &
13140 DATA1,)%%%%%%(          &    &   '   '   &,8,&        &    )(         '*
13150 DATA8,)%%%%%%%*      )%%%%%%%*,$C1D1,$C2CC
13495 REM ■■ LEVEL 18 ■■
13500 DATA3,19,2,'%%%%%%%%%%(,2,&              &
13510 DATA2,&  '  '       &  '%%%%%%%(,2,"&              ,%%-          &"
13520 DATA2,"&    '%%%% %* ?&         '    ,%%%%("
13530 DATA2,&   &              &          &      &
13540 DATA2,&   &              &   '% %%*        &
13550 DATA2,)(   )%%%%%% '%*   &|                 &
13560 DATA3,&             ' &       )%%(    &     &
13570 DATA2,'*     %%%%%%%-              &   &     &
13580 DATA2,&                &         '&'  &      &
13590 DATA2,)(                 ').%%%(      '*'    &
13600 DATA3,)%%( '%%       &    &   &;&        &
13610 DATA6,& &          '     &      )( '%*,6,& &       '%%(   &   %%%* )(
13620 DATA6,& )%%%%*  & '               '&,6,&              ' &    '%(         &
13630 DATA6,"&   '%%(      ,%%%* )%%%%%*",6,)%%*    )%%%*
13640 DATA$C1EF,$C254
13995 REM ■■ LEVEL 19 ■■
14000 DATA3,20,28,'%%(,1,'%%%%%%%%%%%%%(                '%*   &
14010 DATA1,&                &           '%%%*      &
14020 DATA1,&    '       '%%*           &           &
14030 DATA1,)%%%(        )%%(           & '      ; &
14040 DATA5,&           &         )(         &,5,&             )%%%%('%%*         &
14050 DATA5,&  '%%(  '      &&               &,5,&  &   &          )*               &
14060 DATA5,&  &   )(                    '(   &,5,&  &    &  '%%%%%%%%%%%%*)%%*
14070 DATA5,&  &    )%%*,4,'*  &                          '%%%%%%(
14080 DATA2,'%*    &                 '%*         )(
14090 DATA0,'%*       &              '%*              &
14100 DATA0,&   '     &           '%*       ?         &
14110 DATA0,&            )%%%%%%%%%*   '      '       &
14120 DATA0,& !                                       &
14130 DATA0,&    '(                  '%%%(            &
14140 DATA0,)%%%*)%%%%%%%%%%%%*      )%%%%%%%%%%*,$C359,$C382
14495 REM ■■ LEVEL 20 ■■
14500 DATA2,22,0,'%  %%%%%%%%%%%%%%(           '%%%(
14510 DATA0,"&                         ,%%%%%%%(&    &"
14520 DATA0,&         ?'%%%%%%%%   &              && ; &
14530 DATA0,)%%%%%%-                  & '%%%(   )*    &
14540 DATA0,'%%%%%%* '%%%%%(   &'&     &         &
14550 DATA0,&              )%%%%%*   &  )%%(& '%%( &
14560 DATA0,&    '%%(                &       && &    & &
14570 DATA0,)( &    )%%%%%(        '       && &    & &
14580 DATA1,& &     !'     &    '%%%%( && &    & &
14590 DATA1,& & '%%%%( &'%%-       & && &    & &
14600 DATA1,& & )%%%%* &&   )%%%%* )*  )%%* &
14610 DATA1,& &             &&                  &
14620 DATA1,& & & & '%%*& '%%%(    '%%%%%%%%%*
14630 DATA1,& & & & &    & )%%(&   &'%%%%%%%(
14640 DATA1,& & & & &'%%*      &&   &&'  '  '   &
14650 DATA0,'* & & & &&      '   &&   && '  '  ' &
14660 DATA0,&           & && '%%%(  &&   &&'  '  ' &
14670 DATA0,&    '%% & )* )%%%* )*   &)%%%%(     &
14680 DATA0,&   &                        )%%%%%*  &
14690 DATA0,& ')%%%%        '%%%%%(              &
14700 DATA0,&              '%%*       &            &
14710 DATA0,)%%%%%%%%%*             )%%%%%%%%%%%*,$C186,$C247
15000 END
```

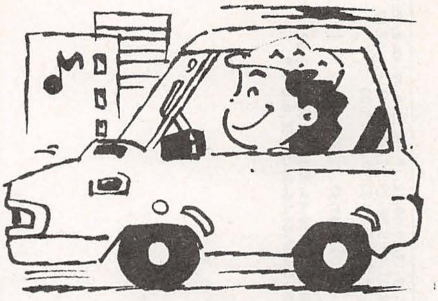


★誰だ！受信料まで払って，毎週水曜日6時からの人形劇を見てるのは!?（千葉県野田市・10−10は「了解」14才）……【編集長：誰だ！給料もらって，マイコン・ルームでゲームばっかりやってるヤツは!!影：ほんと!!】

JR-200用 ドライブ DRIVE ゲーム GAME II

協賛：松下

エントリーコードJ2① 菅谷　光男



はじめに

自動車のゲームのため，速さだけを主力に作ったのですが，DATAがものすごく長くなってしまいました。

そこで，今度はパートIIとしてDATAを短くすることだけを努力し，完成したのが，このDRIVE GAME IIです。

遊びかた

タイトル画面で，信号が赤から青に変わったら，どれかのキーを押すとゲーム・スタートです。

自動車のハンドルはカーソル・キーの←→で左右です。また，アクセルはスペース・キー，ブレーキはBキーです。このブレーキは減速ではなく，キーを1回押すと停車します。

踏切と横断歩道では，必ずこのブレーキで一時停止してください。そして列車と横断者の親子を先に通してください。このときの得点は列車を通すと+20，親子を渡らせると+30です。また，関係ないところでブレーキをかけると−10で，アクセルをふんでいると得点は約2，3倍になります。

ところどころで，道路の左側に人が立っています。この人を自動車に乗せ(人の真横で一時停止)，バス停で降すと+100点のボーナス得点がもらえます。

道路わきや建物にぶつかったり，踏切や横断歩道で一時停止をしないと事故を起こしたことになり，3回事故るとゲーム・オーバーです。

また，500点をこすと，ジャリ道やスリップ道が現れますので気をつけてください。

改造の場合

DATAを短くするため，REM文は省きましたが，道路ナンバーは−900，道路DATAは−1000して，10で割ると合うようにしてあります。

ゴールを遠くする場合は，190行のJ＝0　TO　30とJ＝30の30を大きくすると遠くなり，小さくすると近くなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：これはなかなか面白そうなゲームだな。JRはいいゲームが送られてくる。

編：まるでタクシーのゲームみたいですね。人を運ぶとボーナス点がもらえるなんて。

Dr.D：そうだな。いっそのことタクシー・ゲームにしてしまったらどうだろうか。画面のデータは読み込んだらメモリに落とし，マシン語で4方向スクロールするようにするといいだろう。ブレーキはやはりすぐに止まらないほうがいいだろう。

編：ひさしぶりにDr.Dからのするどい意見ですね。

Dr.D：車もキャラクターがもう少し良ければよかったんだが。

求む！投稿

最近JR−100／200のプログラム投稿が減ってきていますよ！「ベスト・プログラム・コンテスト」を機会に，ふたたびJRユーザーの底力を，全パソコン・ユーザーに知らしめましょう。

常連の投稿者以外の読者も，ひとつ発奮してくださいネ！


クラブ　ポケコン　シャープ PC-1245 PC-1250
Pocket Computer Basic Club ポケット コンピューター・ハンニ
PC-1251 PC-1255 PC-1260 PC-1261 PC-1401 PC-1500 PC-1501 PC-1350

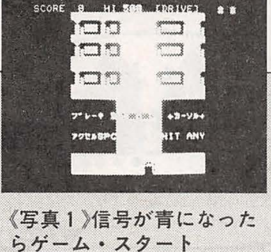
JR-200用
UFP
MUSIC
by. 久幾田伸二
―入力方法―
MON文で M1000からそのまま数字を入れる。

18,25,18,22,30,25,9,22,9,24,
C,25,18,24,18,20,30,1D,18,22,
18,1E,C,22,18,24,18,20,C,24,
18,25,18,22,C,25,18,27,18,24,
C,27,60,29　実行は.PLAY "F";8,1000

私は.PCBC会長の久幾田です.
この曲は.カンで考えたもので少しちがうと思います.
PS. ポケコンでも立派なゲームができる.
なんたってポケコンは安い!!
PC-1245,PC-1251などのユーザー ガンバレ!!

by 久幾田伸二

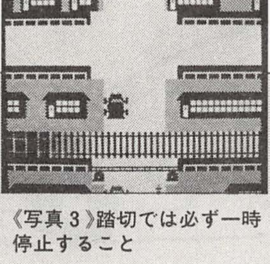
評…字はていねいに書こう(編)



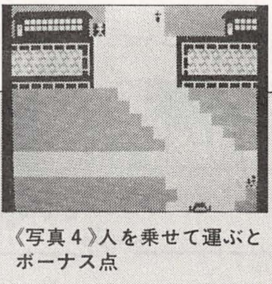
《写真1》信号が青になったらゲーム・スタート



《写真2》交通規則を守ってひたすらドライブ



《写真3》踏切では必ず一時停止すること

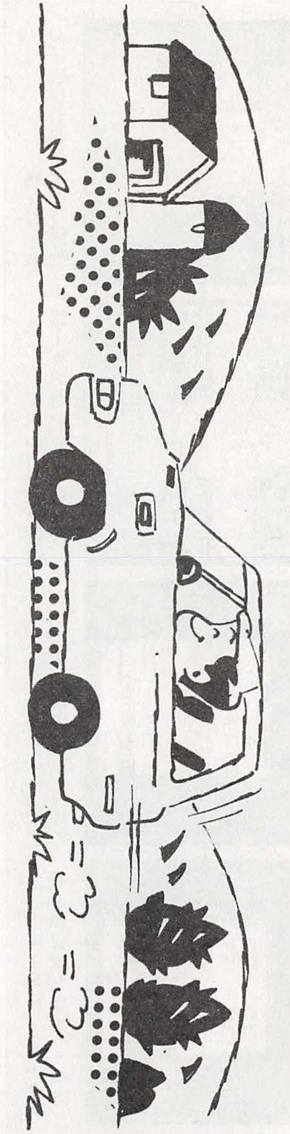


《写真4》人を乗せて運ぶとボーナス点

★ここで約束してください。もしベーマガの50万部達成が実現したら，つぐ美さんの写真をカラー1ページで載せてください。(大阪市・安並美杉15才)……【影：いい機会だ。履歴書付きで載せちゃおう!!】

DRIVE GAME IIのプログラム・リスト

```
100 DIM A(9,24),G$(1),A$(58):POKE 0,0:GOSUB 550
110 B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):C$="ab"+B$+"cd":E$="▒▒"+B$+"▒▒":Y=22:H=500
120 COLOR 4,0:CLS:L=3:Q=0:X=14:S=0:PRINT "SCORE  0   HI 500  【DRIVE】 ";:COLOR 2
130 PRINT "e e e":COLOR 5:FOR I=1 TO 23:LOCATE 6,I:PRINT A$(A(9,I));:NEXT
140 LOCATE 13,0:PRINT H:COLOR 2:LOCATE 18,15:PRINT "●":SOUND 98,90:POKE $C11B,0
150 COLOR 4:LOCATE 14,15:PRINT "●";:COLOR 5:PRINT " ○ ○":LOCATE 17,Y:PRINT C$;
160 COLOR ,2:LOCATE X,Y:PRINT C$;:COLOR 5,0
170 PICK K:IF K=0 THEN 170
180 LOCATE 6,15:PRINT A$(56):RANDOMIZE
190 FOR J=0 TO 30:PLAY "B",$7D00:R=INT(RND(1)*6)+(S>500)*2:IF J=30 THEN R=8
200 FOR I=0 TO 24:B=1+(R=7)*(I>4)
210 LOCATE 6,1:PRINT A$(A(R,I)):X1=X:U=USR($7E00)
220 K=STICK(0):N=N-(K=0):IF N<>1 OR (K=$62) THEN GOSUB 370
230 X=X+(K=28)*B-(K=29)*B
240  IF PEEK($C100+X+32*Y)<>$8E OR PEEK($C100+X+1+32*Y)<>$8E THEN 300
250 LOCATE X1,Y:PRINT E$;:COLOR ,2:LOCATE X,Y:PRINT C$;:COLOR ,0
260 NEXT I
270 S=S+30-INT(S1):LOCATE 5,0:PRINT S;:S1=0:NEXT J
280 O=L*100:S=S+O*10:FOR I=0 TO O:O=O-1:LOCATE 9,14:PRINT "BOUNUS--";O*10
290 SOUND 1500,.5:NEXT I:GOTO 350
300 FOR C=0 TO 4:LOCATE X-1,Y-C:PRINT "h█h":SOUND 300,4
310 LOCATE X-1,Y-C:PRINT "████":NEXT C:L=L-1:LOCATE 28,0:BEEP
320 PRINT SPC(4-(L-1)*2);:IF L>0 THEN PLAY "B",$7D00:GOTO 250
330 COLOR 1,2:FOR I=1 TO 23:LOCATE 3,I:PRINT "████ G A M E  O V E R ████";
340 SOUND 250,3:NEXT I
350 COLOR 7,0:IF S>H THEN H=S:LOCATE 9,14:PRINT "YOUR--HI SCORE"
360 LOCATE 14,16:PRINT S;:FOR I=0 TO 8000:NEXT I:GOTO 120
370 S$="0":IF K=$62 THEN 390
380 SOUND 80,3:N=1*(K=$20):S1=S1+.7:S=S+VAL(S$):PLAY "B",$7D00:RETURN
390 I$="":S$="-10":P=PEEK($C100+X+32*21):IF P=$67 THEN 500
400 P1=PEEK($C100+X-1+32*23):IF P=$73 THEN 440
410 IF P1=$77 AND Q=1 THEN I$="ｷ":S$="+100":Q=0:GOTO 430
420 IF P1=$8A AND Q=0 THEN I$="▒ｷ":Q=1:S$="GET ON"
430 LOCATE X-1,23:PRINT I$;:SOUND 800+VAL(S$),30:GOTO 540
440 G$(0)="kk▀  ┌┐  ┌┐  ┌┐  ▀  ┌┐  ┌┐  ├┤  ▀"
450 G$(1)="ll▄  └┘  └┘  └┘  ▄  └┘  └┘  ├┤  ▄":BEEP
460 FOR T=1 TO 21:FOR V=0 TO 1:LOCATE 6,19+V:PRINT RIGHT$(G$(V),T)
470 NEXT V:SOUND 800,.5:NEXT :FOR Z=6 TO 27:T=T-1
480 FOR V=0 TO 1:LOCATE Z,19+V:PRINT LEFT$(G$(V),T):NEXT :NEXT
490 FOR D=19 TO 21:LOCATE 12,D:PRINT "v██████v":SOUND 1600,15:NEXT:S$="+20"
500 FOR M=X-5 TO X-1:P=PEEK($C100+M+32*21)
510 IF P<>$74 THEN 530
520 FOR E=M TO M+6:LOCATE E,21:PRINT "█t":SOUND 1500,9:NEXT :S$="+30"
530 NEXT
540 LOCATE 0,18:PRINT S$:GOTO 380
550 FOR A=$7E00 TO $7E0D:READ W$:POKE A,VAL("$"+W$):NEXT
560 DATA CE,C3,DF,A6,00,A7,20,09,8C,C1,1F,26,F6,39
570 FOR I=$7D00 TO $7D37 STEP 8:RESTORE 590:FOR J=0 TO 7
580 READ F$:POKE I+J,VAL("$"+F$):NEXT :NEXT
590 DATA 9,a,9,6,9,a,9,6
600 FOR I=$D308 TO $D3C7:READ F$:POKE I,VAL("$"+F$):NEXT I
610 DATA FB,F0,F0,20,22,05,20,C0,BF,0F,0F,04,A4,50,04,07
620 DATA C0,C0,20,00,20,20,E0,C0,07,07,04,00,04,04,07,03
630 DATA 3C,FF,FF,7E,7E,FF,FF,7E,E7,B5,CB,42,24,D3,AD,E7
640 DATA 00,C7,C7,C7,C7,C7,C7,00,E7,E7,C3,C3,81,C3,C3,E7
650 DATA EF,EF,83,EF,C7,C7,C7,EF,EF,57,BB,FF,FB,D5,EF,FF
660 DATA CC,CC,00,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,CC,00,CC,CC
670 DATA A0,40,80,00,00,40,80,40,8E,4A,8A,4E,8E,4E,8E,40
680 DATA 00,00,00,00,00,77,77,77,00,77,77,77,00,00,00,00
690 DATA 0A,05,02,01,00,05,02,05,02,05,02,05,02,05,02,05
700 DATA FF,FF,FF,FF,FF,00,DB,00,F1,F1,9B,91,0A,DB,25,6E
710 DATA C1,80,80,88,80,00,FF,FF,E5,E5,ED,ED,E5,E5,ED,ED
720 DATA C3,BD,56,7E,00,00,3E,BD,C3,E7,E7,E7,E7,E7,E7,81
730 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 24:READ A(I,J):NEXT J:NEXT I
740 FOR I=0 TO 58:READ A$(I):NEXT:RETURN
900 DATA 1,1,2,2,3,3,30,29,20,20,20,20,20,20,20,4,3,3,2,2,1,1,39,39,0
910 DATA 0,8,9,9,10,10,11,11,12,12,13,13,32,31,13,12,12,11,10,10,9,8,48,47,0
920 DATA 0,50,49,1,2,3,30,29,4,5,23,37,37,5,6,7,7,7,6,5,4,3,2,1,0
930 DATA 0,50,49,0,46,45,28,27,26,25,0,48,47,0,38,37,37,37,38,50,49,8,8,48,47
940 DATA 15,15,16,17,18,19,19,19,22,21,19,19,19,19,18,18,17,16,15,0,48,47,0,55,0
950 DATA 8,9,10,11,12,13,14,24,37,37,13,12,11,10,9,38,39,39,38,46,45,0,0,37,37
960 DATA 33,33,34,33,33,35,33,33,33,36,33,33,33,36,33,33,33,35,33,33
965 DATA 34,33,33,33,36
970 DATA 38,39,39,41,40,39,39,39,39,44,39,39,39,39,43,42,39,39,39,44
975 DATA 39,39,41,40,38
980 DATA 50,49,48,47,0,51,0,50,49,0,0,0,50,49,0,0,50,49,0,37,54,53,52,37,37
990 DATA 0,0,49,50,0,49,50,0,0,49,50,0,0,56,56,57,56,56,58,56,56,0,0,0,0
1000 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒▒▒▒"
1010 DATA "▒▒▒▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒"
1020 DATA "▒▒▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1030 DATA "▒▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1040 DATA "▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1050 DATA "▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1060 DATA "▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1070 DATA "▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1080 DATA "▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1090 DATA "▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1100 DATA "▒▒▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1110 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒"
1120 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒█████▒▒▒▒▒"
1130 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒█████▒▒▒▒"
1140 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒██████▒▒▒▒"
1150 DATA "▒▒▒▒▒▒████████▒▒▒▒▒▒"
1160 DATA "▒▒▒▒▒████████████▒▒▒"
1170 DATA "▒▒▒▒▒█i████████████▒▒"
1180 DATA "▒▒▒██████▒▒▒▒f█████▒▒"
1190 DATA "▒▒█████▒▒▒▒▒▒▒█████▒▒"
1200 DATA "ｵｵｵ▒█████▒ｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵ"
1210 DATA "▒▒ab████▒▒▒▒▒▒███ab▒▒"
1220 DATA "▒▒cd████▒▒▒▒▒▒ｷ███cd▒▒"
1230 DATA "▒▒t999999▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1240 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒t999999▒"
1250 DATA "kkkkkkkkkkkkkkkkkkkk"
1260 DATA "llllllllllllllllllll"
1270 DATA "┬┬┬┬┬┬┬┬sssssss ┬┬┬┬┬┬┬┬"
1280 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒u█████u▒▒▒▒▒▒▒▒"
1290 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒w█████▒▒▒▒▒mooo9▒"
1300 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒x█████▒▒▒▒▒nPPPr▒"
1310 DATA "oo9▒mooooo9▒▒▒▒ab█████▒"
1320 DATA "PPr▒nPPPPr▒▒▒▒cd█████▒"
1330 DATA "▒▒▒▒▒▒████████████▒▒▒▒▒"
1340 DATA "▒▒▒▒▒█f███f███f███▒▒▒▒▒"
1350 DATA "▒▒▒▒▒███f███f███f▒▒▒▒▒"
1360 DATA "▒▒▒▒▒█f███f████f█▒▒▒▒▒"
1370 DATA "████████████████████████"
1380 DATA "┬┬┬┬┬┬┬┬████████ ┬┬┬┬┬┬┬┬"
1390 DATA "jjjjjj┤████████├jjjjjj"
1400 DATA "j█jjjj┤█ab██████├jjjjjj"
1410 DATA "█▄▄▄jjj┤█cd██████├jjjjjj"
1420 DATA "jjjjjj┤█████ab█├jjj█jj"
1430 DATA "jjjjjj┤█████cd█├jj█▄▄▄j"
1440 DATA "jjjjjj┤███i████├jjjjjj"
1450 DATA "mooooo9▒████i▒▒▒▒▒▒moo"
1460 DATA "nPPPPPrｷ██████▒▒▒▒▒nPP"
1470 DATA "o9▒moo9▒ab████▒mooooo"
1480 DATA "Pr▒nPPr▒cd████▒nPPPPP"
1490 DATA "9moo9mo9██████mooo9▒▒m"
1500 DATA "rnPPrnPr██████nPPPr▒▒n"
1510 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒GOAL IN▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1520 DATA "██ ▄▄█▄▄█▄▄█ █████ █ █ █"
1530 DATA "██ ██ ██ █▀▀█ █████ █▗ █"
1540 DATA "██ ▀▀█▀▀█ █▀▀▀████ █ █ █"
1550 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒t99999▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1560 DATA "          ▒██████▒          "
1570 DATA "ﾌﾞﾚｰｷ B▒○ ○ ○▒ ←ｶｰｿﾙ→"
1580 DATA "ｱｸｾﾙSPC▒██████▒HIT ANY"
1590 REM 1985,10,18 DRIVE GAME 2 ｽｶﾞﾔ For JR-200
```



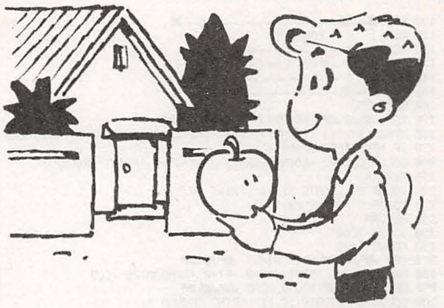
★ベーマガを読むときは，前号とその前の号を用意しよう。なぜならＯＦで「○○号○○ページで…」というのがあるから。（大阪市・大西　功14才）……【影：くれぐれも「昨年の○○号…」などとは書かないように！】

JR-200用

モーム
MORM

協賛：松下

エントリーコードJ2② 磯　利光



すと〜り〜

MORMは，いたずらをして，ママに怒られてしまいました。MORMは，ママの大好きなりんごを集めて，ママのごきげんをとろうとしました。うまく，いくでしょうか……。

あそびかた

MORMは，カーソル・キーで動きます。つぎに，法則をあげます。

①MORMと岩は，下に何もないと落ちる。

②りんごは，下に何もなくても落ちない。

③MORMは，はしごがないと，上へ登れない。

この三つの法則をよく考え，りんごを全部取って家まで行ってください。

MORMが，動けなくなったり，クリアできなくなったら，1キーを押してください。もう一度，その面をやり直します。3回でゲーム・オーバーです。

10面まであります。10面をクリアすると終わりです。

あふた〜げ〜む

10面をクリアしてしまった人は，自分でゲーム画面を作ってみませんか？この「MORM」には，コンストラクションが付いています。タイトル画面のとき，Mキーを押すと，「MAKE ROUND」モードになります。つぎにキーの説明をします。

1——画面を作る。
2——カセットに画面をセーブする。
3——カセットから画面をロードする。
4——ゲームをはじめる。

1キーを押すと，何面めを作るか聞いてくるので，1〜10を入力してください。ZとXキーで左下にあるキャラクターを変えて，カーソル・キーで黒い矢印を移動し，スペース・キーで，キャラクターをセットしてください。!（SHIFT+1）で，画面をクリアします。1キーで画面を記憶します。2や3キーは，1〜10面全部をセーブやロードします。

おわり

プログラムは長いですが，REM文をたくさん入れ，あまりマルチ・ステートメントを使わず，1行を短めにしました。FOR〜NEXTは段をつけてあるので，読みやすいと思います。

評…〆切が近くなるとカゼをひく？（影）



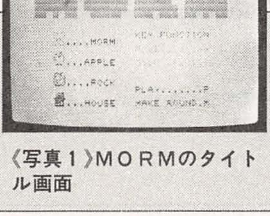
by　木村久美子

CHECKER FLAG

編：うわーっ！この作品もリストがめちゃ長いですね!!

Dr.D：パズルゲームの場合は，面データが命じゃからしかたないところだな。それにこのプログラムは，彼も言っているようにマルチ・ステートメントをできるだけさけ，1行を短くしているのも全体が長くなった原因だ。まあ，このほうがプログラムを解析しやすいし，入力するにもミスを少なくすることができるというメリットもあるわけだ。

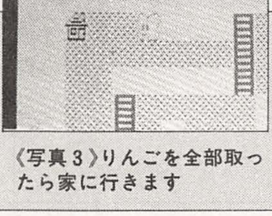
編：ゲーム的には，よく設定されていて，ひじょうにおもしろいですね。ただ，むずかしすぎると思うのですが，読者の人たちはどうでしょうか。ガンバッテください。



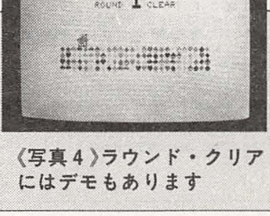
《写真1》MORMのタイトル画面



《写真2》よーく考えて，りんごを取りましょう



《写真3》りんごを全部取ったら家に行きます



《写真4》ラウンド・クリアにはデモもあります

★たぶん1月号の表紙のマイコン少年のマイコンは新しくなっているだろう。毎年変わってrichだなあ。（神奈川県横浜市・NAKAZI 15才）……【影：すばらしい予知能力だ。マイコン少年も，また成長したぞ。】

```
100 REM ■─■──────────■─■
110 REM |  |   TOSHI'S    |  |
120 REM |  | ┬ ┬┌─┬─┬┬ ┬ |  |
130 REM |  | |♥|| |├─┤|♥| |  |
140 REM |  | ┴ ┴└─┴┴┴┴ ┴ |  |
150 REM ■─■──────────■─■
160 GOTO 250
170 REM ▄▀▄▀▄▀ CHR PRINT Sub ▄▀▄▀▄▀
180 NP=GR(SX,SY) :IF NP=7 THEN X1=SX*2-2 :Y1=SY*2-2 :GOTO 220
190 IF NP=6 THEN NP=MT+4
200 COLOR CO(NP) :LOCATE SX+SX-2,SY+SY-2 :PRINT CR$(NP);
210 RETURN
220 COLOR 2 :LOCATE X1,Y1 :PRINT "ネノ";
230 COLOR 0 :PRINT C$;"ルヒ";
240 RETURN
250 GOSUB 2260
260 GOSUB 1400
270 REM ▄▀▄▀▄▀ MEIN START ▄▀▄▀▄▀
280 MX=16 :MY=1 :MT=1 :MS=0 :FT=0 :RANDOMIZE :CLS
290 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND READ ▄▀▄▀▄▀
300 COLOR 0 :LOCATE 12,11 :PRINT "ROUND ";
310 COLOR 1 :LOCATE 18,10 :PRINT NU$(RN);
320 GOSUB 960
330 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND PRINT ▄▀▄▀▄▀
340 FOR I=1 TO 11
350  FOR J=1 TO 16
360   SX=J :SY=I :GOSUB 180 :IF GR(J,I)=3 THEN FT=FT+1
370  NEXT J
380 NEXT I
390 FOR I=1 TO 50
400  SOUND I+3000,1
410 NEXT I
420 REM ▄▀▄▀▄▀ MORM MOVE ▄▀▄▀▄▀
430 PICK P :IF P=$31 THEN 1100
440 X=MX :Y=MY :MM=MT :MT=(P=31)+(P=30)*2+(P=29)*3+(P=28)*4
450 MX=MX+(P=28)-(P=29) :MY=MY+(P=31)-(P=30)*(MS=2)
460 S=GR(MX,MY) :IF (S=7)*(FT=0) THEN 720
470 IF (S>3)*(S<8) THEN MX=X :MY=Y :GOTO 430
480 SOUND 500,1
490 GR(X,Y)=MS :SX=X :SY=Y :GOSUB 180
500 MS=GR(MX,MY) :GR(MX,MY)=6 :SX=MX :SY=MY :GOSUB 180
510 IF MS=3 THEN FT=FT-1 :SOUND 1500,1 :SOUND 1000,1 :SOUND 3000,1
520 MS=MS-(MS=1)-(MS=3)*3
530 REM ▄▀▄▀▄▀ ROCK DOWN No.1 ▄▀▄▀▄▀
540 KU=0 :IF GR(X,Y-1)=4 THEN XR=X :YR=Y :GOSUB 600
550 GOTO 660
560 REM ▄▀▄▀▄▀ ROCK DOWN No.2 ▄▀▄▀▄▀
570 Y=Y-1 :YY=Y :IF GR(X,Y)=4 THEN XR=X :YR=Y+1 :GOSUB 600
580 GOTO 430
590 REM ▄▀▄▀▄▀ ROCK DOWN Sub ▄▀▄▀▄▀
600 YR=YR-1 :YS=YR :IF GR(XR,YR)<>4 THEN RETURN
610 YS=YS+1 :IF GR(XR,YS)<>0 THEN 600
620 GR(XR,YS)=4 :SX=XR :SY=YS :GOSUB 180
630 GR(XR,YS-1)=0 :SX=XR :SY=YS-1 :GOSUB 180
640 SOUND 200,1 :GOTO 610
650 REM ▄▀▄▀▄▀ MORM DOWN ▄▀▄▀▄▀
660 IF (GR(MX,MY+1)<>0)+(MS=2) THEN 570
670 KU=KU+1 :IF KU=1 THEN X=MX :Y=MY
680 GR(MX,MY)=MS :SX=MX :SY=MY :GOSUB 180
690 MY=MY+1 :MS=GR(MX,MY) :GR(MX,MY)=6 :SX=MX :SY=MY :GOSUB 180
700 SOUND 4000,1 :GOTO 660
710 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND CLEAR ▄▀▄▀▄▀
720 CLS
730 COLOR 0 :LOCATE 9,7 :PRINT "ROUND    CLEAR";
740 COLOR 2 :LOCATE 15,6 :PRINT NU$(RN);
750 FOR I=14 TO 17
760  FOR J=3 TO 28
770   COLOR INT(RND(1)*7) :LOCATE J,I
780   PRINT CHR$(INT(RND(1)*5)+$81);
790  NEXT J
800 NEXT I
810 X1=6 :Y1=12 :GOSUB 220
820 FOR I=22 TO 8 STEP -.2
830 LOCATE I,12 :PRINT "   ";C$;CHR$(29);"   ";
840  COLOR 3 :LOCATE I,12 :PRINT CR$(7);
850  SOUND RND(1)*100+2000,3
860 NEXT I
870 RN=RN+1 :IF RN<11 THEN 280
880 COLOR 1 :LOCATE 5,19 :PRINT "YOU ARE PERFECT.";
890 LOCATE 5,21 :PRINT "PLEASE MAKE NEW ROUND.";
900 PC=1
910 COLOR PC :LOCATE 7,23 :PRINT "== PUSH [S] KEY ==";
920 PICK P :IF P=$73 THEN 260
930 PC=PC+1-(PC=6)*7
940 GOTO 910
950 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND READ Sub ▄▀▄▀▄▀
960 GOSUB 1330
970 FOR I=2 TO 4
980  FOR J=1 TO 11
990   FOR K=0 TO 1
1000     LK=PEEK($7000+(RN-1)*$50+(I-2)*22+(J-1)*2+K)
1010     FOR L=0 TO 7
1020      IF LK>=HX(L) THEN LK=LK-HX(L) :GR(K*8+L+1,J)=I
1030     NEXT L
1040    NEXT K
1050   NEXT J
1060  NEXT I
1070 GR(1,1)=7 :GR(16,1)=6 :MT=1
1080 RETURN
1090 REM ▄▀▄▀▄▀ GIVE UP ▄▀▄▀▄▀
1100 FOR I=1 TO 100
1110  SOUND RND(1)*500+1000,1
1120 NEXT I
1130 MI=MI-1 :IF MI>0 THEN 280
1140 REM ▄▀▄▀▄▀ GAME OVER ▄▀▄▀▄▀
1150 CLS
1160 FOR I=17 TO 0 STEP -1
1170  LOCATE 0,I
1180  COLOR 1,6 :PRINT GA$(0);
1190  COLOR 2 :PRINT GA$(1);GA$(2);GA$(3);
1200  COLOR 1 :PRINT GA$(4);
1210 COLOR 4,7 :PRINT GA$(5);
1220 SOUND RND(1)*500+2000,2
1230 NEXT I
1240 DX=7 :DS=8 :DC=0 :DP=1
1250 LOCATE DX-1,15 :PRINT "    ";C$;CHR$(29);CHR$(29);"
1260 COLOR 3 :LOCATE DX,15 :PRINT CR$(DS);
1270 COLOR DC :LOCATE 7,21 :PRINT "== PUSH [S] KEY ==";
1280 PICK P :IF P=$73 THEN 260
1290 DX=DX+DP :DC=DC+1-(DC=6)*7
1300 IF (DX=7)+(DX=22) THEN DP=-DP :DS=DS+(DS=7)-(DS=8)
1310 GOTO 1250
1320 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND CLS Sub ▄▀▄▀▄▀
1330 FOR I=1 TO 11
1340  FOR J=1 TO 16
1350   GR(J,I)=1
1360  NEXT J
1370 NEXT I
1380 RETURN
1390 REM ▄▀▄▀▄▀ TITLE ▄▀▄▀▄▀
1400 CLS
1410 COLOR 1 :PRINT "         <<< TOSHI'S >>>" :PRINT
1420 FOR I=0 TO 7
1430  COLOR 3 :PRINT TL$(I);
1440 NEXT I
1450 PRINT :PRINT
1460 COLOR 4 :PRINT SPC(16);"KEY FUNCTION"
1470 COLOR 0 :PRINT "     ....MORM" :PRINT :PRINT
1480 PRINT "     ...APPLE" :PRINT :PRINT
1490 PRINT "     ....ROCK" :PRINT :PRINT
1500 PRINT "     ...HOUSE";
1510 COLOR 5 :LOCATE 16,14 :PRINT "MOVE....↑↓←→";
1520 LOCATE 16,16 :PRINT "GIVE UP....1";
1530 COLOR 2 :LOCATE 16,20 :PRINT "PLAY.......P";
1540 LOCATE 16,22 :PRINT "MAKE ROUND.M";
1550 COLOR 3 :LOCATE 3,12 :PRINT CR$(5);
1560 COLOR 2 :LOCATE 3,15 :PRINT CR$(3);
1570 COLOR 0 :LOCATE 3,18 :PRINT CR$(4);
1580 X1=3 :Y1=21 :GOSUB 220
1590 TP=$D680 :TK=0
1600 POKE TP,TK :TP=TP+1-(TP=$D688)*9
1610 IF TP=$D680 THEN TK=TK+255-(TK=255)*510
1620 PICK P :IF P=$70 THEN 1740
1630 IF P=$6D THEN 1660
1640 GOTO 1600
1650 REM ▄▀▄▀▄▀ MAKE ROUND ▄▀▄▀▄▀
1660 CLS :COLOR 2
1670 LOCATE 7,3 :PRINT "<<< MAKE ROUND >>>" :PRINT :PRINT
1680 COLOR 0 :PRINT SPC(9);"MAKE ROUND...1" :PRINT
1690 PRINT SPC(9);"ROUND LOAD...2" :PRINT
1700 PRINT SPC(9);"ROUND SAVE...3" :PRINT
1710 PRINT SPC(9);"PLAY GAME....4";
1720 PICK P :IF (P<$31)+(P>$34) THEN 1720
1730 ON P-$30 GOTO 1760,2180,2220,1740
1740 RN=1 :MI=3 :RETURN
1750 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND MAKE ▄▀▄▀▄▀
1760 COLOR 1 :LOCATE 11,16 :INPUT "ROUND No:";RN
1770 IF (RN<1)+(RN>10) THEN LOCATE 20,16:PRINT "     "; :GOTO 1760
1780 CLS :COLOR 4 :GOSUB 960
1790 FOR I=1 TO 11
1800  FOR J=1 TO 16
1810   SX=J :SY=I :GOSUB 180
1820  NEXT J
1830 NEXT I
1840 CX=2 :CY=1 :CS=1
1850 PICK P :X=CX :Y=CY :IF P=$31 THEN 1970
1860 IF P=$21 THEN 2100
1870 IF P=$20 THEN GR(CX,CY)=CS :SX=CX :SY=CY :GOSUB 180 :GOTO 1950
1880 CX=CX+(P=28)-(P=29) :CY=CY+(P=31)-(P=30)
1890 CX=CX+((CX=0)-(CX=17))*16 :CY=CY+((CY=0)-(CY=12))*11
1900 IF ((CX=1)+(CX=16))*(CY=1) THEN CX=X :CY=Y
1910 CS=CS+(P=$78)-(P=$7A) :CS=CS+((CS=0)-(CS=5))*4
1920 SX=X :SY=Y :GOSUB 180
1930 SX=CX :SY=CY :GOSUB 180
1940 COLOR CO(CS) :LOCATE 0,22 :PRINT CR$(CS);
1950 COLOR 0 :LOCATE CX+CX-1,CY+CY-1 :PRINT "マ";
1960 GOTO 1850
1970 FOR I=2 TO 4
1980  FOR J=1 TO 11
1990   FOR K=0 TO 1
2000    PK=0
2010    FOR L=0 TO 7
2020     IF GR(K*8+L+1,J)=I THEN PK=PK+HX(L)
2030    NEXT L
2040    POKE $7000+(RN-1)*$50+(I-2)*22+(J-1)*2+K,PK
2050   NEXT K
2060  NEXT J
2070 NEXT I
2080 GOTO 1660
2090 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND MAKE Sub ▄▀▄▀▄▀
2100 CLS :GOSUB 1330
2110 FOR I=1 TO 22
2120  COLOR 4 :PRINT TC$;
2130 NEXT I
2140 GR(1,1)=7 :SX=1 :SY=1 :GOSUB 180
2150 GR(16,1)=6 :SX=16 :SY=1 :GOSUB 180
2160 GOTO 1850
2170 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND LOAD ▄▀▄▀▄▀
2180 CLS :COLOR 1 :PRINT "ROUND LOAD START"
2190 MLOAD "Round"
2200 GOTO 1660
2210 REM ▄▀▄▀▄▀ ROUND SAVE ▄▀▄▀▄▀
2220 CLS :COLOR 2 :PRINT "ROUND SAVE START"
2230 MSAVE "Round",$7000,$731F
2240 GOTO 1660
2250 REM ▄▀▄▀▄▀ THE FIRST INSTITUTION ▄▀▄▀▄▀
2260 COLOR ,7 :CLS :POKE $CA00,7 :POKE 0,0
2270 DIM GR(17,12),CR$(8),CO(8),HX(7),TL$(7),GA$(5),NU$(10)
2280 FOR I=$D580 TO $D67F
2290  READ R$ :POKE I,VAL("$"+R$)
2300 NEXT I
2310 C$=CHR$(29) :C$=CHR$(31)+C$+C$
2320 FOR I=0 TO 8
2330  READ R1$,R2$,CO(I) :CR$(I)=R1$+C$+R2$
2340 NEXT I
2350 HX(7)=1
2360 FOR I=6 TO 0 STEP -1
2370  HX(I)=HX(I+1)*2
```


★ぼくは，ラ製，ベーマガなど電波新聞社の雑誌に付いている購読申込書を集めているのです。今，66枚あります。(北海道斜里郡・古川直志14才)……【影：変わった趣味だな。どうせなら全部使ってみたらどうかな。】

```
2380 NEXT I
2390 FOR I=0 TO 17
2400  GR(I,0)=5 :GR(I,12)=5
2410 NEXT I
2420 FOR I=0 TO 12
2430  GR(0,I)=5 :GR(17,I)=5
2440 NEXT I
2450 FOR I=0 TO 7
2460  FOR J=1 TO 4
2470   READ R$ :R=VAL("$"+R$)
2480   FOR K=0 TO 7
2490    TT$=" " :IF R>=HX(K) THEN TT$="ﾐ" :R=R-HX(K)
2500    TL$(I)=TL$(I)+TT$
2510   NEXT K
2520  NEXT J
2530 NEXT I
2540 TC$="ﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎ"
2550 FOR I=0 TO 5
2560  READ GA$(I)
2570 NEXT I
2580 FOR I=1 TO 10
2590  READ R1$,R2$ :NU$(I)=R1$+C$+R2$
2600 NEXT I
2610 IF PEEK($7000)+PEEK($7001)=1 THEN RETURN
2620 FOR L=0 TO 9
2630  FOR I=0 TO 2
2640   FOR J=0 TO 10
2650    FOR K=0 TO 1
2660     READ RR$ :POKE $7000+L*$50+I*22+J*2+K,VAL("$"+RR$)
2670    NEXT K
2680   NEXT J
2690  NEXT I
2700 NEXT L
2710 RETURN
2720 REM ▀▄▀▄▀▄ CHR DATA No.1 ▀▄▀▄▀▄
2730 DATA 70,8C,83,80,80,80,40,40,0E,31,C1,01,01,01,02,02
2740 DATA 20,11,12,64,84,82,81,7E,04,88,48,26,21,41,81,7E
2750 DATA 70,8C,83,80,80,80,40,42,0E,31,C1,01,01,01,02,42
2760 DATA 26,16,16,60,80,81,82,7C,64,68,68,06,01,81,41,3E
2770 DATA 38,44,43,80,80,80,8A,9B,3C,42,81,01,01,01,02,02
2780 DATA 5B,5B,40,A0,9E,81,85,78,04,08,04,02,02,02,02,FC
2790 DATA 3C,42,81,80,80,80,40,40,1C,22,C2,01,01,01,51,D9
2800 DATA 20,10,20,40,40,40,40,3F,DA,DA,02,05,79,81,A1,1E
2810 DATA 0C,33,40,48,20,30,40,A0,18,64,82,32,42,81,09,25
2820 DATA A4,84,48,88,A6,90,40,3F,22,C1,05,05,09,01,62,9C
2830 DATA 00,00,1E,20,42,51,50,40,30,40,98,84,22,C2,02,02
2840 DATA 50,50,48,28,20,10,0F,00,02,02,02,04,04,88,70,00
2850 DATA 01,02,04,0B,10,2F,40,FF,9C,54,24,D4,0C,F4,02,FF
2860 DATA 20,2F,29,29,2F,20,20,3F,04,7C,44,44,4C,44,44,FC
2870 DATA 7F,7F,70,70,7F,7F,70,70,FE,FE,0E,0E,FE,FE,0E,0E
```

```
2880 DATA 99,00,66,00,99,00,66,00,40,E0,71,3B,1E,3E,3E,1E
2890 REM ▀▄▀▄▀▄ CHR DATA No.2 ▀▄▀▄▀▄
2900 DATA "  ","  ",0 ,"ﾎﾎ","ﾎﾎ",4 ,"ﾌﾍ","ﾌﾍ",1
2910 DATA "ﾄﾅ","ﾆﾇ",2 ,"ﾀﾁ","ﾂﾃ",0 ,"ｴｵ","ｶｷ",3
2920 DATA "ｰｱ","ｲｳ",3 ,"ｸｹ","ｺｻ",3 ,"ｼｽ","ｾｿ",3
2930 REM ▀▄▀▄▀▄ TITLE DATA ▀▄▀▄▀▄
2940 DATA EE,7C,FC,EE ,FE,FE,FE,FE ,FE,EE,EE,FE ,FE,EE,EE,FE
2950 DATA FE,FE,FE,FE ,FE,FE,FC,FE ,FE,FE,FE,FE ,D6,7C,EE,D6
2960 REM ▀▄▀▄▀▄ GAME OVER DATA ▀▄▀▄▀▄
2970 DATA "▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
2980 DATA "┌─┐┌─┐┬┬┌─┐  ┌─┐┬┬┌─┐┌─┐"
2990 DATA "│┬ ├─┤│♥│├┤   │ ││││├┤ ├┬┘"
3000 DATA "└─┘┴ ┴┴┴└─┘  └─┘└─┘└─┘┴└┘"
3010 DATA "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
3020 DATA "   ■||                 ■||   "
3030 REM ▀▄▀▄▀▄ NUMBER DATA ▀▄▀▄▀▄
3040 DATA " ▜ "," ▟▖","▀▜▀","▟▄▖","▀▜▌","▄▟▘","▌▐","▀▀▜"
3050 DATA "▜▀▀","▄▟▖","▛▀▀","▆▆▆","▀▀▜"," ▗ "," ▇ ","▆▆▆"
3060 DATA "▆▆▆","▄▟▘","▌▇","▌▇"
3070 REM ▀▄▀▄▀▄ ROUND DATA ▀▄▀▄▀▄
3080 DATA 01,00,01,00,01,00,20,08,20,08,20,08,20,08,20,00,01,00,01,00,01,00
3090 DATA 00,00,00,00,20,01,00,00,00,80,08,24,00,00,04,00,00,20,80,00,08,04
3100 DATA 00,00,00,11,00,00,00,04,08,20,02,00,00,00,80,00,00,00,00,04,00,00
3110 DATA 00,00,10,20,00,20,80,01,80,01,80,01,80,80,80,00,02,01,02,01,02,01
3120 DATA 00,00,00,01,08,00,00,00,20,00,20,08,20,00,00,00,00,40,00,54,30,14
3130 DATA 02,00,02,04,20,00,20,00,01,00,01,00,01,00,00,40,00,14,30,00,00,00
3140 DATA 00,00,00,10,01,10,01,10,01,10,01,10,01,10,04,00,04,00,04,00,04,00
3150 DATA 00,00,00,01,00,01,80,01,30,00,00,00,80,00,00,80,00,00,20,40,A0,02
3160 DATA 01,20,48,00,00,02,48,82,48,03,48,02,48,00,00,00,20,00,00,02,00,00
3170 DATA 00,00,20,00,20,00,20,04,00,04,00,04,04,04,04,02,04,02,04,02,04,02
3180 DATA 00,00,04,10,11,00,00,00,00,80,00,01,81,00,00,00,00,00,11,00,01,7C
3190 DATA 00,18,12,00,02,00,07,E0,04,00,80,10,20,20,20,88,21,E8,60,0C,00,00
3200 DATA 00,00,00,10,48,10,02,40,02,40,08,10,08,10,20,04,20,04,80,01,80,01
3210 DATA 00,00,08,00,80,00,00,00,04,00,00,00,00,08,40,00,11,01,00,08,00,20
3220 DATA 08,00,80,00,00,81,09,00,00,20,20,08,00,00,82,80,02,80,09,00,00,80
3230 DATA 00,10,00,10,00,10,E0,08,40,08,40,08,40,08,40,08,00,18,00,10,00,10
3240 DATA 00,00,00,08,00,00,03,81,02,00,01,00,08,80,03,81,00,00,80,00,00,00
3250 DATA 00,00,00,00,00,00,08,52,14,53,14,70,14,53,08,52,00,00,00,00,00,00
3260 DATA 00,00,00,40,A0,40,20,40,04,04,04,04,04,24,04,04,00,84,00,84,00,80
3270 DATA 00,00,80,00,00,00,02,01,40,00,81,21,00,00,00,10,00,00,40,01,20,00
3280 DATA 3F,80,00,3F,00,00,00,00,BB,FB,40,02,03,82,00,20,40,00,20,22,00,00
3290 DATA 00,00,08,01,40,01,40,10,44,10,44,10,04,10,04,44,04,44,04,44,04,04
3300 DATA 00,00,00,00,00,00,80,80,30,00,01,00,00,08,00,02,C0,00,21,00,20,03
3310 DATA 00,00,34,00,00,00,10,00,02,88,32,84,C1,82,22,80,20,80,00,02,00,80
3320 DATA 08,80,44,41,00,01,00,01,00,21,00,01,00,01,00,01,00,21,00,01,00,01
3330 DATA 00,00,00,00,80,00,08,80,00,00,00,88,00,00,48,00,00,00,00,40,00,00
3340 DATA 00,00,00,00,5D,DC,55,50,5D,DC,45,54,5D,DC,00,00,00,00,00,00,00,00
3350 DATA 00,00,21,00,12,00,00,E0,00,A0,00,A0,00,C0,00,A0,02,00,02,00,02,00
3360 DATA 00,80,00,08,00,00,02,02,25,40,05,08,05,00,02,00,60,00,00,04,00,00
3370 DATA 00,08,00,00,00,00,88,11,D8,1B,A8,15,88,11,88,11,00,04,00,00,00,00
```




by キャピ

評…想像が人間を強くする!?(編)

by 長谷川徳幸



評…スペルはまちがえないように!(編)

★ここがOFハウスか。何，家賃が40円で部屋も2行。よし，ここに決めたっと!!（兵庫県宝塚市・何がいいたい10才)……【編：でも，選ばれた人しか住めません。影：ベーマガ編集部も選ばれた人しかいないのだ。】

M5(BASIC-I)用

ENYAKORA MAN（エンヤコラ マン）

協賛：ソード

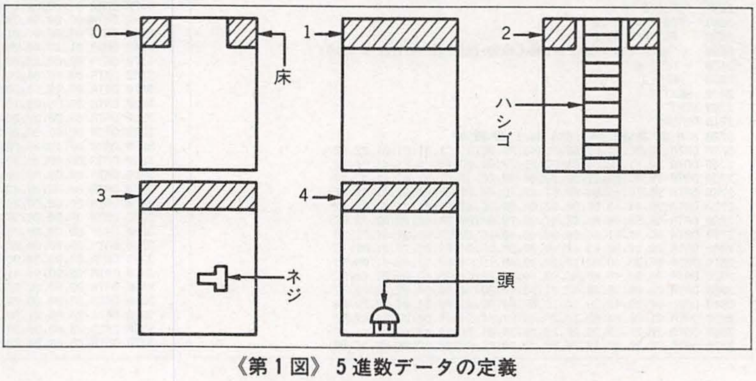
エントリーコードM5① おたんこなす



STORY

あなたは，いきなり〝作業員〟です。何をやらせてもヘタなくせに，ネジをしめることだけはじょうずです。あなたは下っぱ（えらくないぜ）だから，他の人（先ぱい）にぶつかったりするとつき落とされてしまいます（まあ！たいへんねぇ）。

気をつけてボルトを10本しめればつぎの仕事場へ行けます。



《第１図》 5進数データの定義

操作方法

カーソル・キーで移動。[Z]でジャンプ。[X]で作業（ネジしめ）です。

ネジは，作業すると短くなっていきます。丸くなれば１本おわりです。

あっそれから！ バケツにつまづくと落ちてしまいます。穴からは１階分だけは降りれるけれど，それ以上降りるとバランスを失って落ちてしまいます。

エレベータの使いかたは，１階から乗る場合はくぼんでいるところには降りないで，１段上のところ（ふつうの高さのところ）でエレベータにタイミングを合わせて，エレベータのほうにジャンプします。

たまに失敗しますが，めげずにがんばしてください。一番上まで乗っていると，勢いで上にうかびあがり，下に落ちてしまいますので，気をつけてください。これはどうにもなりません。じゃみんな，がぁ～んば!!

入力方法

キャラクター・データを入力，SAVEしてRUN，メイン・プログラムを入力，SAVEしてRUNです。また，ロードするときはキャラクター，メインの順にCHAINしてくださいね。

改造方法

♪メ～モリ～♬が少ないから，ほぼむりと思います。いらないところがもしあったら，それを取ればできるかもしれません。

それとDFというのは他人が行く目的地のことです。かなり苦労したところが見えるでしょう。このひさんなプログラムで。それと画面データはやや

CHECKER FLAG

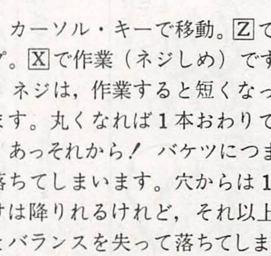
Dr.D：データを5進数で作っているのは，感心するぞ。ぜひみんなも参考にしてみてくれ。

編：BASIC－Iはメモリが少ないのでこれ以上大きなプログラムは組めません。

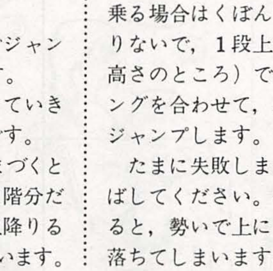
Dr.D：そうだな。しかしBASIC－Gを買えば，BASIC－Iでセーブしたプログラムをロードして，そのまま走るし，増えたメモリだけDATAの追加ができるので便利だな。

編：プログラムはどうですか？

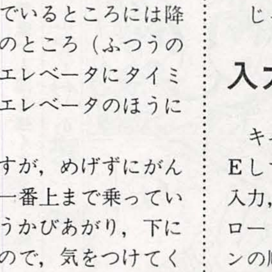
Dr.D：メモリが少ないからかもしれないが，マルチ・ステートメントが目立つぞ。IF文の後にIF文を続けるようなプログラムは，なるべくさけるようにしよう。



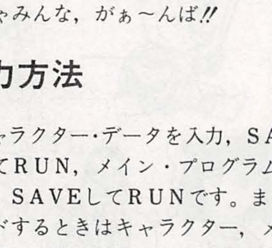
《写真１》[S]キーを押してゲーム・スタート



《写真２》先ぱいをジャンプで，ひとっとび



《写真３》じゃまされないうちにネジをしめよう



《写真４》面クリアすると背景が消えてつぎの面が…

★ボクは先月号だけで読者を５人増やした。50キャンペーンなんだから，みんなもガンバロウ！（神奈川県横浜市・唐沢 健）……【編：ありがとう！その調子で仲間をどんどん増やそう!!影：編くんベーマガ，買わない!?】

っこしい5進数を10進数に直しました。これは面をたくさん作れば，このほうがメモリの節約になるであろうと思ったけれど結局3面までしかできなくて，あまり節約にはならなかったなぁ。

RAMカートリッジがある人はもっといっぱい面を増やせばいい。

5進数とは4になったら1ケタくりあがる数のこと（2進数や16進数，10進数もそれぞれ2，F(15)，9でくりあがる)。それを10進数に直すんです。くわしくはプログラムとよーくニラメッコして考えてください。1面につきデータ数は10個です。

5進数のデータは**第1図**のようになっています。

❖　❖　❖

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
  10 Print "■■■■■■■■":Poke &701A,&58:mag 2:for I=176 to 191:
ad A$:stchr A$ to I:next I
20 data 03070f0f1f0a081f,2040404f7fe9aa0e,c0e0f0f0f85010f8,0
40202f2f7905070
30 data 03a7ef4fefaf978b,80402f1f08090a0e,c0e0f0f0fef5e9d1,0
102f4f810905070
40 data 03070f0f1f0a081f,60808c7b0f113e00,c0e0f0f0f85010fc,0
20109f7f0887c00
50 data 3c23100f0f102040,8f98aadf0f0f0703,3cc408f0f0080402,f
11955fbf2f2e7c5
60 for I=1 to 3:stchr "ff885522ff101010" to 128,I:stchr "ff4
44444ff101010" to 224,I
70 stchr "101f101010 1f1010" to 234,I:stchr "08f8080808f80808
" to 233,I:stchr "3c428181ff7e7e7e" to 37,I
80 restore 90:for J=148 to 155:read A$:stchr A$ to J,I:next
J:next I
90 data 000303ffff030300,000606fefe060600,000c0cfcfc0c0c00,0
01818f8f8181800
100 data 003030f0f0303000,006060e0e0606000,00c0c0c0c0c0c000,
00183c66663c1800
110 for I=4 to 6:stchr "f0f0f0f0f0f0f0f0" to 128,I:stchr "70
70707070707070" to 233,I:stchr "7070707070707070" to 234,I
120 stchr "6060606060606060" to 224,I:stchr "404040404040404
0" to 37,I:for J=148 to 155:stchr "e0e0e0e0e0e0e0e0" to J,I
130 next J:next I:for I=1 to 6:scod I,176:next I:scol 1,11:f
or I=2 to 6:scol I,15:next I
140 chain
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
5 dim C(3),DX(4),DY(4),DF(4):$P let N=0:cls:restore 70:$SX r
ead A:if A=SX then goto 9 else goto $SX
9 for I=0 to 4:let DY(I)=(I+1)*4:let DX(I)=I+I:let DF(I)=rnd
(30):next I:let X=29:let Y=20
10 let SN=SN+1:for E=2 to 18 step 4:for H=0 to 16 step 16:re
ad A:let B=0:for C(0)=0 to 4:for C(1)=0 to 4:for C(2)=0 to 4
20 for C(3)=0 to 4:if A=B then goto 30 else let B=B+1:next C
(3):next C(2):next C(1):next C(0)
30 for I=0 to 3:Print cursor(H+I*4,E):if C(I)=0 then Print "
■  ■" else if C(I)=1 then Print "■■■■"
40 if C(I)=2 then Print "■目■↓←←←目↓←←目↓←←目" else if C(I)=
3 then Print "■■■■↓↓←←|"
50 if C(I)=4 then Print "■■■■↓↓↓←←←%"
60 next I:next H:next E:let SX=-A*(A<>577)
70 Print cursor(0,22)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■↓■■↑■■■■■■";:l
et LF=1:let LY=10:data 0
80 data409,208,141,327,198,326,241,276,293,351,209,408,161,2
01,221,202,331,478,160,402,219,209,278,527,434,425,488,275,2
02,577
200 Print cursor(25,LY)"  ":let LF=LF+(21<LY)-(LY<7):let LY=
LY+LF:Print cursor(25,LY)"▒▒":for G=0 to SN
230 let D=D+1+(D>3)*5:let DX=DX(D)+sgn(DF(D)-DX(D))*rnd(1):l
et DY=DY(D)
233 let DV=&3800+DX+DY*32+32:let DF(D)=DF(D)+(DF(D)=DX)*(DF(
D)-rnd(30))
240 if(vPeek(DV+31)=128 xor vPeek(DV+34)=128)or vPeek(DV)=37
 or vPeek(DV+1)=37 then let DY=DY-1
250 if vPeek(DV+64)=128 or vPeek(DV+65)=128 then let DY=DY+1
270 if X-1<DX and DX<X+2 and Y-1<DY and DY<Y+2 then goto 600
275 loc D+2 to DX*8,DY*8:let DX(D)=DX:let DY(D)=DY:next G:le
t F=inP(&34):let V=&3800+X+Y*32
280 let K=Peek(&702B):let X=X+(X>0 and K=54)-(X<30 and K=55)
:let L=vPeek(V+64):let R=vPeek(V+65)
285 let J=J-(F=1 and J=0 and O=0)*2+(J>0):let ST=ST-(J>0)*8
290 if(L=0 or L=32)and(R=0 or R=32)and J=0 then let O=O+1:le
t Y=Y+1:else let O=0
295 if F=2 and vPeek(V)<155 and vPeek(V)>147 then vPoke V,vP
eek(V)+1:let ST=180:if vPeek(V)=155 then let S=S+10:let N=N+
1
300 let Y=Y+(vPeek(V-32)<>128 and vPeek(V-31)<>128 and J=2 o
r vPeek(V+32)=234 and K=51)
310 let Y=Y-(vPeek(V+64)=234 and K=46)-(vPeek(V+64)=224 and
vPeek(V+65)=224)*LF
320 scod 1,ST:loc 1 to X*8,Y*8:let ST=176:if O>4 or vPeek(V+
32)=37 or vPeek(V+33)=37 then goto 600
330 Print "■↓SCORE." right$("000"+num$(S),4):if N=1 then got
o $P else goto 200
600 scod 1,188:for I=Y*8 to 168:loc 1 to X*8,I:next I
900 restore 900:for I=0 to 7:read A:out 32,A:for II=0 to 300
:next II:next I:data 144,134,75,76,75,75,75,159
910 Print cursor(10,10)"HIT [S] KEY!":$K if inP(&33)=2 then
run else goto $K
```



M5

★ぼくは50キャンペーンで，べーマガを紹介する人がいないので自分で2冊買いました。(大阪府交野市・中村政晶15才)……【影：感謝!!でも，前ページの人を見習いなさい！編：3冊買ったら表彰ものですね。】

M5(BASIC-G)用

B.Bコーナー優秀作

天と地

協賛：ソード



エントリーコードM5② 岡村 克宜

ストーリー

スイカ君の花だんに，ある日異常な葉が増えだし，雨の日になると，このしまつ。あなたはスイカ君になって，葉を成長させないようにがんばってください！

遊びかた

スイカ君を動かして水滴を受けとめてください。ただし，水滴は一度に3回しか受けとめることができません。そこで，右へ水を捨てに行くのですが，なんとそこにはカミナリが落ちてくるんです。当たってしまうともちろんミスです。

つぎにオリジナルの部分ですが，これは葉に乗れるので，水滴の落ちかたによっては，それこそ天までのぼれるわけです。ただし，葉が雲にとどくと即ゲーム・オーバーなので注意してください。ミス3回でもゲーム・オーバーです。もちろん薬もでます。

プログラムについて

SLEEP STARを思いだし，当初の奇抜なプログラミングをもう一度やってみようと思いましたが，なにせタイプがまるでちがうので，かなり苦労しました。

そうそう，このプログラムには，隠れキャラや隠れテクはないんですけど，ゲーム自身に秘密を入れてみました。あなたはどこまで見つけられるかな？

最後に

M5を生き返らせるのはあなたです。BASIC-Iで音楽を演奏させる方法もあります。今は手に入りにくいけど，M5の本をむさぼり読んで，ひとつ型破りをなさってはいかがですか？でないと僕，体がもちまシェーン！

こちら編集部！

85年12月号のB．Bコーナーでアイデア紹介しました「天と地」の処女作が投稿されてきました。岡村君の作品は，B．Bのアイデアにオリジナルのアイテアも加えて，なかなかおもしろいゲームですネ！みなさんも他の機種でどんどん作ってください。ただし，単なる移植でなく，オリジナルのアイテアを加えてくださいネ！待ってまーす!!

評…何ごとも努力です（編）



by 終太郎

CHECKER FLAG

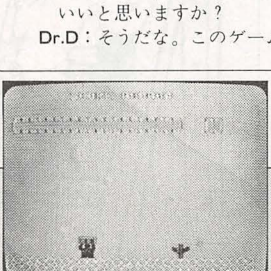
Dr.D：シンプルなゲームにできあがっているな。

編：おもしろいアイデアはなかなか思いつかないですからね。

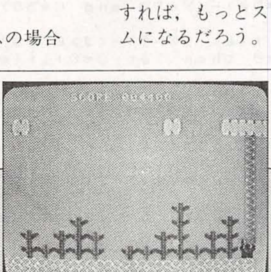
Dr.D：BASIC-Gで作ったにしてはあっさりしているぞ。

編：それでは，どのように変えたらいいと思いますか？

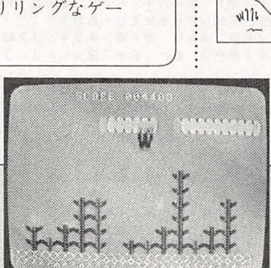
Dr.D：そうだな。このゲームの場合ひたすら水を受けとめて右に捨てに行くようになっているが，これを守りのゲームとしよう。いつも守っているのではおもしろくない，だから，何かのひょうしでパワーアップして葉を切りたおせるような攻めのゲームに変化するようにすれば，もっとスリリングなゲームになるだろう。



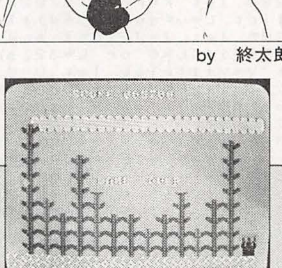
《写真1》水滴は3回まで受けとめることができます



《写真2》水を捨てに行ってカミナリにあわぬこと



《写真3》ジャンプで雲まで届きます



《写真4》葉が雲まで成長するとゲーム・オーバー

★僕は，ALL ABOUT NAMCOを買って，グロブダーがしゃべることを知り，感動した！（岡山市・遠山智久13才）……【影：だれだ！P6mkIIのグロブダーで，ゲームの最初に雑音がでると言ってたのは!?】

天と地のプログラム・リスト

```
10!*****     てん と ち     *****
20!*****  (C) DEMPA     *****
30!***** Prog. By K.O *****
40!<<< しょき せってい >>>
50 on error gosub 1260
60 gosub 1020:console 0
70 alarm$="00:01":on alarm gosub 770
80 on coinc gosub 500
90 SC=0:MS=0:Play "o4112eeeeccccddggccc","o3112gggggeeeeggffe
ee"
95 if Play(0)<>0 then goto 95
100!<<< がめん さくせい >>>
110 bcol 5:locate 0,22
120 Print rPt$(62,"┣")"┳┳┳";
130 SC=SC-3:gosub 750:loc 0 to 120,160
140 coinc on:time$="00:00:55":alarm on
150!<<< MAIN >>>
160 if KU=JP then Print cursor(0,3)"→↓←┫"
170 coinc off:view 0,3,31,4:Print "■":view:coinc on
180 if rnd(10)=1 then KU=-KU-1
190 K1=inkey(0):JP=(inkey(1)>0)
200 if K1=29 and SC>99 then SC=SC-103:gosub 750:gosub 690
210 VX=(K1=54)-(K1=55)
220 X=sPrite(0,1):Y=sPrite(0,0)
230 if Y=51 and X<40 then gosub 690
240 if X<0 or X>228 then loc 0 to-(X>12)*224+2,Y:VX=0
250 if Y>160 then Y=160
260 X=X/8+1:Y=Y/8
270 CR=rcrt(X+VX,Y)
280 if CR>139 then gosub 720
290 if CR<>0 and CR<>32 then VX=0
300 if JP<0 then TM=TM-1
310 CR=rcrt(X+VX,Y+2)
320 if CR>139 then gosub 720
330 if(CR=0 or CR=32)and(JP=0 or TM<0)then JP=1
340 if CR<>0 and CR<>32 then TM=5
350 if X>28 and Y>19 and TR>0 then SC=SC+7:gosub 750:TR=0:Pl
ay "132o5cro6c"
360 if Y>19 then loc 0 to sPrite(0,1),160:JP=(JP<0)
370 move 0 steP VX,JP,1
380 scod 0,-(JP<0)*4
390 X=rnd(13)*2:if rcrt(X,3)<>136 or rnd(8)>0 then goto 430
400 SP=2
410 if status(SP)=1 then SP=SP+1:if SP=5 then goto 430 else
goto 410
420 loc SP to X*8,40:move SP steP 0,2,2
430 for SP=2 to 4:if status(SP)=0 then goto 480
440 Y=sPrite(SP,0)
450 if Y<160 then goto 480
460 X=sPrite(SP,1)/8:erase SP
470 gosub 610
480 next:goto 160
490!<<< すいてき うける >>>
500 CR=coinc(0,2,4)
510 if CR=-1 then CR=coinc(1,2,4):if CR=-1 then goto 580
520 erase CR:if CR=4 then Play "o4g32":TR=TR+2:gosub 750
530 gosub 750:Play "o5g32":TR=TR+1
540 if TR<4 then return
550 TR=3:SX=sPrite(0,1)/16*2
560 X=SX-2:gosub 610
570 X=SX+2:goto 610
580 CR=coinc(2,3,4):if CR=-1 then CR=4
590 erase CR:return
600!<<< はっぱ のびる >>>
610 Y=22
620 Y=Y-2
630 CR=rcrt(X,Y)
640 if CR=128 then goto 620
650 Print cursor(X,Y)"■♠↓←←○♣";
660 if Y<6 then goto 910
670 Play "o3132ee":return
680!<<< くすり でる >>>
690 Print cursor(0,20)"┏↓←←┛"
700 Play "116o5ec":return
710!<<< くさる >>>
720 view 0,5,31,21:cls:view
730 Play "116o3cgo4c":return
740!<<< PRINT SCORE >>>
750 SC=SC+3:Print "■SCORE " right$("000"+num$(SC)+"00",6)
760 return
770!<<< かみなり >>>
780 if rcrt(29,3)<>136 then goto 830
790 loc 5 to 224,8:Play "o3g32","o4c32"
800 Print cursor(29,5)rPt$(17,"→↓←")
810 if sPrite(0,1)>216 then return 850
820 erase 5:Print cursor(29,5)rPt$(17," ↓←")
830 time$="00:00:55":return
840!<<< MISS >>>
850 move off:coinc off:alarm off
860 Play "132cccccccccc":for I=0 to 4:sleeP 5,1
870 scod 0,4:sleeP 5,1:scod 0,0:next
880 sleeP 2:MS=MS+1
890 if MS<3 then goto 990
900!<<< GAME OVER >>>
910 move off:coinc off:alarm off
920 view 10,10,21,12
930 Print "■ GAME  OVER"
940 Play "116o4ccdefgabo5cro4grc","116o3eeedeeefgrfre"
950 view
960 if inkey(0)<>8 then goto 960
970 cls:erase:move on:goto 90
980!<<< ふっき てつづき >>>
990 view 0,5,28,13:cls:view
1000 Print cursor(29,5)rPt$(17," ↓←")
1010 erase 5:move on:goto 130
1020!<<< SET CHR >>>
1030 Print "■"
1040 for I=0 to 23:read S$
1050 if S$="" then S$=rPt$(16,"0")
1060 stchr S$ to I:next
1070 for I=&80 to &90:read S$
1080 if S$="" then S$=rPt$(16,"0")
1090 stchr S$ to I,1:next
1100 for I=&30 to &88 steP 8:color I,&F0:next
1110 color &80,&C0:color &90,&FA
1120 mag 2:for I=0 to 5:read S1,S2
1130 scod I,S1:scol I,S2:next
1140 joint 1 to 0,5:return
1150 data 7367e7e7e3ffea75,2a353f3f3f3e3e7e,9cccceece8efeae5c
,a858f8f8f8f8f8fc
1160 data 7367e7e7e3ffea75,2ab5ffffffff0000,9cccceece8efeae5c
,a85afefefefe0000
1170 data ,ff80ffaaaaaaaaff,,fe02feaaaaaaaafe
1180 data 10387c7cf6f67c38,,,
1190 data 010103070f1f3f3f,7f7f7f7f3f3f1f07,000080c0e0703898
,9cccfcccd8f8f0c0
1200 data 081f20445f5e7e3f,1e1f3f7f60383f1f,08f80492fe6664fc
,08fefffff020cfcbc
1210 data 030203c2f3fafb7a,3b0e070203020302,40c040c34fdf5fde
,5cf060c040c040c0,,,,
1220 data 3c7e7e7fffffffff,fffffffffe7e7e3c,3844820101018244
,
1230 data 07070202027c80bf,b2abbbb6adbf807f,e0e04040403e01fd
,555555f54dfd01fe
1240 data c0300c03030c30c0
1250 data 0,1,8,10,12,7,12,7,16,7,20,4
1260 resume
```

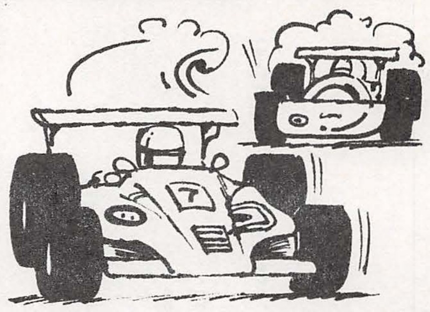
M 5

★ただ今，編集部は留守のため，ピーという音がしたら１分以内にＯＦコーナーに書いてください。ピー…。（東京都大田区・池田真琴12才）……【影：（し〜ん／）編：どうしたんですか？影：留守です。し〜ん／】

MAXマシン(MAXベーシック)用

MAX RACE
(マックス レース)

菊池　純



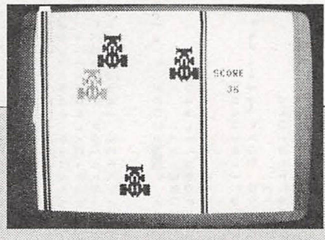
遊びかた

あなたは青い車です。敵の車（赤，黄，緑）をかわして進んでください。使うキーは[L]で左，[;]で右，[SPC]でスピード・アップです。

この車はなぜか，慣性の性質があり，ずっとキーを押していると横移動が速くなってきます。また，スピード・アップも有効に使うと，かなりのスコアがでるはずです。普通時は1点，スピード・アップ時は3点がスコアに加算されていきます。

ゲーム・スタートのとき「NORMAL？」とでますが，そのとき[N]を押すと車が小さくなって一味変わったゲームが楽しめます。それでは，慣性とスピード・アップをフルに活用して，がんばってスコアをのばしてください。

参考にしたもの
NG7号，文字キャラクタ



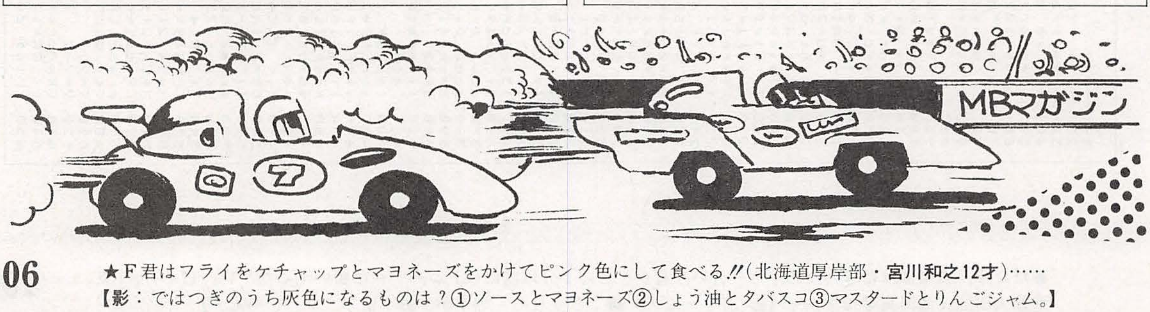
《写真1》下にいるのが自分の車。左右移動で敵の車をすりぬけろ!!

《リスト1》MAX RACEのキャラクター・データ

```
10 POKE55,120:POKE56,15:CLR:V=53248:POKE
V+32,3:POKEV+33,1:C(0)=5:C(1)=7:C(2)=10
20 PRINT"[illegible]":FORI=0TO3:POKE2040+I,62:NEXT
:POKE2044,63:FORI=0TO127:READA
30 POKE62*64+I,A:GOSUB200:PRINT"[illegible] DATA
READING NOW.":NEXT
40 PRINT"[illegible]":POKEV,110:POKEV+1,110:POKEV+
2,110:POKEV+3,160:POKEV+23,3:POKEV+29,3
50 POKEV+39,14:POKEV+21,3:PRINTSPC(218)"
[illegible]YOUR CAR"SPC(33)"MOVE[L][;]"
60 PRINTSPC(19)"SPEED UP[SPC]"SPC(186)"E
NEMY CARS":I=0
70 GOSUB200:PRINT"[illegible]"SPC(6)"[illegible]
[illegible]
80 PRINTSPC(6)"[illegible]
[illegible]
90 PRINTSPC(6)"[illegible]
[illegible]
100 PRINTSPC(6)"[illegible]
[illegible]
110 POKEV+40,C(I):I=I+.2:IFI>=3THENI=0
120 GOSUB200:PRINT"[illegible]          PU
SH [L] TO MAIN PROGRAM LOAD!"
130 GETG$:IFG$<>"L"THEN70
140 POKEV+21,0:PRINT"[illegible]"
150 POKE631,131:POKE198,1:END
200 POKE646,INT(RND(1)*14)+2:RETURN
500 DATA 1,0,128,1,255,128,1,255,128,1,6
0,128,0,126,0,3,102,192
510 DATA 3,219,192,3,219,192,3,90,192,0,
126,0,30,255,120,30,219,120
520 DATA 31,219,248,31,219,248,30,255,12
0,30,126,120,0,36,0,0,0,0
530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0, 62
540 DATA 10,170,168,21,85,80,10,170,168,
21,85,80,10,170,168,21,85,80
550 DATA 10,170,168,21,85,80,10,170,168,
21,85,80,10,170,168,21,85,80
560 DATA 10,170,168,21,85,80,10,170,168,
21,85,80,10,170,168,0,0,0
570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0, 63
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 V=53248:Y=1024:C=V+Y:POKEV+32,7:POKEV
+33,1:POKEV+21,0:POKEV+39,14:POKEV+40,5
20 POKEV+41,7:POKEV+42,10:POKEV+43,10:PO
KEV+1,200:POKEV+23,31:POKEV+29,31
25 INPUT"[illegible]NORMAL";A$:IFA$="N"THENPOKEV+
23,0
30 X=108:S=0:PRINT"[illegible]"
40 FORI=0TO24:W=Y+I*40+1:Z=W+24:POKEC+W,
12:POKEW,200:POKEC+Z,12:POKEZ,200:NEXT
50 PRINT"[illegible]"SPC(67)"[illegible]SCORE"SPC(76)0:F
ORI=0TO2:GOSUB200:Y(I)=Q:X(I)=R
60 Z=V+I+I:POKEZ+2,X(I):POKEZ+3,Y(I):NEX
T:POKEV+21,15:F=0:O=0:T=0
65 POKEC+24,15:POKEC+12,0:POKEC+13,240:P
OKEC+8,4:POKEC+11,17:POKEC+7,0
70 POKEV+30,0:P=PEEK(197):F=F+((P=42)-(P
=50))*4:M=8:IFF>16THENF=16
80 X=X+F:POKEV,X:FORI=0TO2:Q=Y(I):R=X(I)
:Q=Q+W(I):IFP=60THENQ=Q+5:M=10:T=1
90 POKEC+8,M:IFQ>255THENGOSUB200
100 U=V+I+I:IFR<34-Z(I)ORR>182-Z(I)THENZ
(I)=-Z(I)
110 R=R+Z(I):POKEU+2,R:POKEU+3,Q:Y(I)=Q:
X(I)=R:NEXT:IFT=1THENS=S+2:T=0
120 S=S+1:PRINT"[illegible]"SPC(228)S:IFPEEK(V
+30)AND1THENO=1
130 IFNOT(X<32ORX>186ORO=1)THEN70
140 POKEV+21,31:FORI=0TO30:POKEV+44,10:P
OKEV+8,RND(1)*16-8+X:POKEC+11,129
150 POKEV+9,RND(1)*16+192:POKEV+39,7:POK
EV+39,10:NEXT:POKEC+11,16:POKEC+8,0
160 POKE646,RND(1)*14+2:PRINT"[illegible]"SPC
(89)"GAME OVER"SPC(68)"TRY AGAIN?[Y/N]"
170 GETG$:IFG$="Y"THENRUN
180 IFG$<>"N"THEN160
190 PRINT"[illegible]":POKEV+21,0:END
200 Q=16:R=RND(1)*149+34:Z(I)=RND(1)*8:W
(I)=RND(1)*8+3
210 IFRND(1)*4>2THENZ(I)=-Z(I)
220 RETURN
```



★F君はフライをケチャップとマヨネーズをかけてピンク色にして食べる!!（北海道厚岸部・宮川和之12才）……
【影：ではつぎのうち灰色になるものは？①ソースとマヨネーズ②しょう油とタバスコ③マスタードとりんごジャム。】

MSX用

ANIMAL PANIC
アニマル パニック

協賛：ＭＳＸメーカー各社

エントリーコードMS① V. HUNTER



STORY

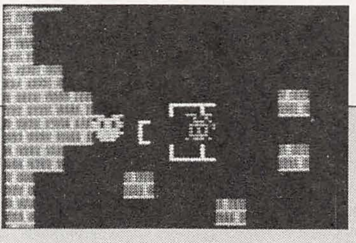
ＣＨＡＭは旅の剣士。だが，愛剣ＫＵＳＡＢＩ　ＳＷＯＲＤがこわれてしまった。彼は直すために刀鍛冶（かたなかじ）の町，「ルイージＴＯＷＮ」へ訪れる。しかし，そこは１匹のＬＩＯＮによって崩壊（ほうかい）寸前だった。ＣＨＡＭはそいつを倒すために，10本の剣を要求した。しかし荒らされて用具が完全でないため，簡単にはいかない。

そこで作戦を変更し，捕獲(ほかく)作戦を実行した。力を弱めるヘスター薬を肉に注入し，ＬＩＯＮを誘導して，決められた量だけ食べさせてから，オリにとじこめるのだ。

では，君の幸運を祈りＧＯＯＤ　ＬＵＣＫ！

《第１表》変数表

変数	内容
X，Y	ＣＨＡＭの座標
XX，YY	ＣＨＡＭの移動量
V，T	ＬＩＯＮの座標
VV，TT	ＬＩＯＮの移動量
M	肉の数
R	ラウンド
S	スコア
H	ハイスコア
MU＄	タイトル音楽
TI	タイムのマイナス量
CS	ＣＨＡＭの色
CR	画面の色
RY	オリのＹ座標
V1	ＣＨＡＭの行く先のＣＨＲコード



《写真１》薬入りの肉を食べさせて，オリの中に誘導します



《写真２》自分で肉に触れたり，ライオンにつかまると…

PROGRAM

隠れキャラも一応あります。ＬＩＯＮは実はメスです。

はじめからＬＩＯＮがカベにかこまれて，でられなくなっていたら，スペース・キーを押せばゲーム・オーバーとなります。

移動はカーソル・キーですが，むずかしくするために，ななめにはいけないようにしました。

改造法…ＬＩＯＮを陰険（いんけん）にするには，110行の＞．３の．３を大きくします。

いっしょうけんめいにつめこんだら，わかりにくくなってしまいました。

★　★　★

ANIMAL PANICのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●● ｼｮｷ ●●●●●●●●●●●●●●●
20 SCREEN1,0,0:COLOR 15,1,1:WIDTH32:RR=RND(-TIME)
30 DEFINTA-Z:H=100:KEYOFF:DIMF(14,21):FORI=1TO2:S$="":FORJ=1TO8:READA$:S$=S$+CHR
$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$:NEXT
40 DATA3C,7E,FE,7F,DB,DB,7E,E7,5D,3E,2A,AA,BE,5C,24,77
50 FORA=1TO2:READA$:FORB=0TO7:READB$:VPOKEVAL("&H"+A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXTB,A
60 DATA B1,00,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB,85,03,03,3A,74,7A,FE,FE,78
70 '●●●●●●●●●●● ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●
80 VPOKE&H2016,&HD7:VPOKE&H2010,&H91
90 CLS:GOSUB520:CLS
100 S=0:R=1:ONSPRITEGOSUB330:SPRITEON:ONSTRIGGOSUB330:STRIG(0)ON:KEY1,"SCREEN0"+
CHR$(13)
110 CLS:TI=0:CS=7:GOSUB450:FORA=2TO20:FORB=1TO30:LOCATEB,A:PRINT"7":NEXTB,A:FORA
=4TO19:FORB=2TO27STEPINT(RND(1)*2+1):LOCATEB,A:IFRND(1)>.3THENPRINT"   "
120 NEXTB,A
130 RY=RND(1)*12+4:RX=RND(1)*20+5
140 X=27:Y=5:V=27:T=15:LOCATE26,5:PRINT"  ":LOCATE26,15:PRINT"  "
150 FORA=1TOR+4:LOCATERND(1)*20+3,RND(1)*15+4:PRINT"●":NEXTA:M=R+2
160 LOCATE23,RY:PRINT" ┬┐ ":LOCATE23,RY+1:PRINT"   ] ":LOCATE23,RY+2:PRINT" ┴┘
"
170 '●●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●
180 GOSUB450
190 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),CS,1:PUTSPRITE1,(V*8,T*8),10,2:ST=STICK(0):XX=(ST=7)-(S
T=3):YY=(ST=8ORST=1ORST=2)-(ST=4ORST=5ORST=6):X=X+XX:Y=Y+YY
200 TI=TI+1
210 IFTI=>400THENPLAY"V15O5L15F":CS=13ELSECS=7
220 IFTI=>500THENPLAY"V15S10M1000O5BR8FR16CC":GOTO 340
230 V1=VPEEK(&H1800+X+Y*32):IFV1<>32ANDV1<>&H81THENX=X-XX:Y=Y-YY
240 IFX=RXAND Y=6 THENGOSUB490
250 IFV1=&H81THEN500
260 IFX=25 AND Y=RY+1THEN340
270 VV=(RND(1)<.3ANDV>2ANDV>X)-(RND(1)<.3ANDV<30ANDV<X):TT=(RND(1)<.3ANDT>4ANDT>
Y)-(RND(1)<.3ANDT<21ANDT<Y)
280 V=V+VV:IFVPEEK(&H1800+V+T*32)<>32 AND VPEEK(&H1800+V+T*32)<>&H85THENV=V-VV:V
V=0
290 T=T+TT:IFVPEEK(&H1800+V+T*32)<>32 AND VPEEK(&H1800+V+T*32)<>&H85THENT=T-TT:T
T=0
300 IFVPEEK(&H1800+V+T*32)=&H85THENPLAY"O5V15L16CD":LOCATEV,T:PRINT" ":S=S+10:M=
M-1:IFM<0THENGOSUB400
310 IFV=25ANDT=RY+1THEN380ELSE180
320 '●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●
330 PLAY"S10M1000":PLAY"O3L7GGGL6E-R4L7FFFL2D","O2L7GGGL6E-R4L7FFFL2D","O3L7E-E-
E-L6CR4L7DDDL2O2D"
340 LOCATE8,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE6,12:PRINT"Try Again?[Y/N]"
350 A$=INKEY$:IFA$="Y"THEN80ELSEIFA$="N"THENSTRIG(0)OFF:SPRITEOFF:SCREEN1,0,1:WI
DTH29:ENDELSE350
360 GOTO340
370 '●●●●●●●● All Eat?  ●●●●●●●●
380 IFM=0THEN430ELSEPLAY"V15O5L16B":IFS>0THENS=S-5:GOTO 180ELSE180
390 '●●●●●●● ROUND DOWN ●●●●●●●●
400 FORI=10TO60:J=70-I:PLAY"L64V15N=J;":NEXT:R=1:S=S-200:IFS<0THENS=0
410 VPOKE&H2016,&HD7:RETURN110
420 '●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●
430 LOCATE5,10:PRINT"Town";R;"CLEAR":PLAY"O4L9S10M1000BBBBB-B-B-B-AO5DO4AO5DO4AA
A":S=S+500-TI:R=R+1:FORI=0TO5000:NEXT:GOSUB470
440 '●●●●●● SCORE&TIME&ROUND ●●●
450 LOCATE1,0:PRINTUSING"HIGHSCORE[######]SCORE[######]";H;S:LOCATE1,22:PRINTUSI
NG"♥TIME:#### ♥Meat[##]♥Town[##]";500-TI;M;R:RETURN
460 '●●●●●●● ROUND COLOR ●●●●●●●
470 CLS:CR=R:IFR>15THENSCREEN1,,1:PLAY"O5V15L8BBBBB-B-B-B-AO5DO4AO5DO4AAADEF+GG+
R4","V15O4R4L8BBBBB-B-B-B-AO4DO3AO4DO4AAADEF+GGR4":NEXTZ:GOTO 340ELSEVPOKE &H201
6,1+16*CR:RETURN110
480 '
490 RX=0:PLAY"V15O5L25DD":LOCATE22,RY+1:PRINTCHR$(&H81):RETURN
500 LOCATE22,RY+1:PRINTCHR$(&H20):FORK=40TO55:PLAY"V15L20N=K;":NEXTK:S=S+70:TI=T
I-200:GOTO 180
510 '●●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●
520 SPRITEOFF:STRIG(0)OFF:LOCATE0,5
530 PRINT"  7777 77 7 777 77 77 7777 7 "
540 PRINT"  7  7 7 77  7  7 7 7 7  7 7 "
550 PRINT"  7777 7 77  7  7 7 7 7777 7 "
560 PRINT"  7  7 7  7 777 7 7 7 7  7 777"
570 LOCATE5,10
580 PRINT"                PANIC! "
590 LOCATE15,12:PRINT"..Cham":LOCATE15,14:PRINT"..LION":LOCATE13,16:PRINT"● ..Me
at":LOCATE8,21:PRINT"Hit Return Key "
600 PUTSPRITE0,(13*8,12*8),7,1:PUTSPRITE1,(13*8,14*8),10,2
610 IFH<STHENH=S
620 MU$="T125V15O4L9S10M1000DG+DG+F+F+F+EDG+DG+F+F+F+EDG+DG+F+F+F+EDEF+GG+R4"
630 PLAYMU$:IFPLAY(0)THEN640
640 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURNELSEGOTO 630
```

★とうとう霜やけができてしまった。手がブクブクふくれ，キーを二ついっぺんに押してしまう。(静岡県田方郡・山崎浩太13才)……【影：小錦が使えるキーボードというのはあるだろうか？四つぐらい押してしまいそう。】

MSX

MSX用

スーパー ブロック メイズ
Super Block Maze

協賛：MSXメーカー各社

エントリーコードMS② 松井 良博



どんなゲームだべ？

頭を使ってMANを４方向に動かして，規定時間内に右上の脱出口から脱出させるという，思考型リアルタイム・ゲームです。

どうするんだべ？

リストを入力してRUN。タイトル画面がでると，スペース・キーでスタートです。

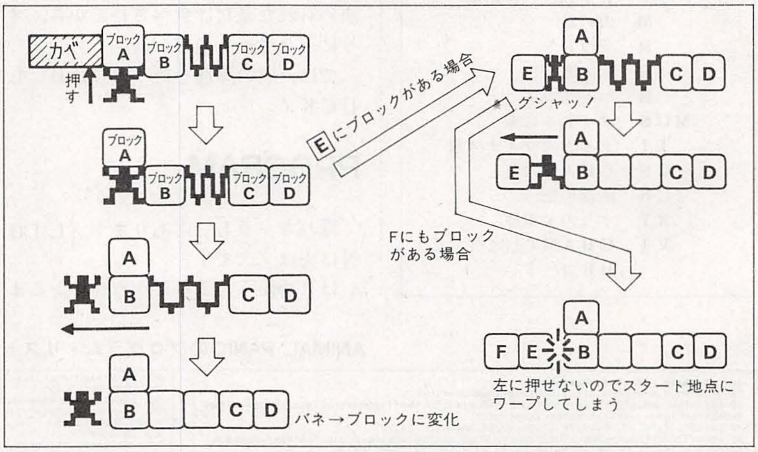
MANの移動はカーソル・キーで，４方向に移動します。MANは，画面作成が完了すると，画面左下から登場します。画面右の井戸(？)の水がいっぱいになると，フィールド内が洪水(こうずい)になってゲーム・オーバーです。この井戸の増水する速さは面によってちがいます。

時間が足りなくなったり，脱出ができなくなった場合は，１面につき，３回まで，[F２]を押すとその面を最初からやり直すことができます。

それと，３面以降になると，各ラウンドごとに１回だけ，[F１]を押して水の高さを少しだけさげることができ，制限時間を延長することができます。

《第１表》主な変数

変数	内容
A＄( )	画面のデータ
C＄( )	フィールドを構成しているキャラクター
M＄( )	＝MANのSPRITE＄
FNX(H)	横の移動量 } Hは方向を示す
FNY(H)	縦 〃 } Hは方向を示す
X	} MANの座標
Y	} MANの座標
RD	ラウンド
CO	やり直した回数
ST	キー入力
IV	インターバル・タイマによる割り込みの時間間隔
WY	水の量
WT	水を減らした回数
YT	やり直した回数の総数



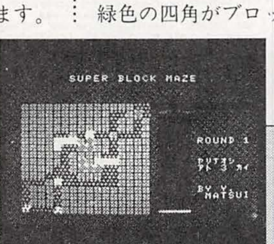
《第１図》バネの働き

これは何だべ？

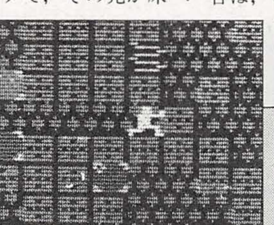
ここでフィールド上にある各キャラクターについて説明をしておきます。紫色のが何もない状態，つまり床です。緑色の四角がブロックで，その先が床または青いボール（あとで説明）の場合は，そのブロックを押して動かすこと



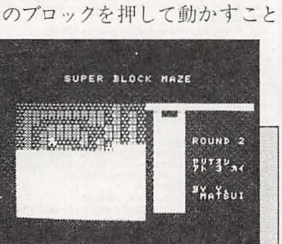
《写真１》タイトルとキャラクター紹介



《写真２》洪水になるまえに脱出口からでよう



《写真３》バネのあるところは気をつけよう



《写真４》井戸があふれるとゲーム・オーバー

★影さんにはすみませんが，今度も物価を無視しつづけてください…編集長へ。(千葉市・Asia)……【影：ベーマガも特別定価でアップしたんだから，私の給料もあげてくれ〜！編集長：給料は仕事量に比例する。】

ができます（念のために言っておきますが，ブロックを押しながら脱出口からはでられません）。

前に書いた，青いボール（青いまるいキャラ）は，ブロックで押し割ることができますが，MANが直接押してもビクともしません。

赤いボールは青いボールの性質とはまったく反対の性質で，MANが直接押すと割れます。が，ブロックで押し割ることはできません。

最後に残った〝 〟や〝 〟はバネ（前者は横方向に伸び，後者は縦方向に伸びる）で，伸びる方向の両側を２個のブロックで押し縮められて押さえてあります(例外もあります)。このバネはMANと同様に，ブロックを一つ分しか押しのける力がないのですが，MANがこのブロックを押しのけてしまうと，バネは残ったブロックといっしょにMANも突きとばし，そのバネ自身もブロックになってしまいます。MANが突きとばされた方向にもブロックがあった場合には，MANはブロックとブロックの間にはさまれてしまいます。そのブロックを押しのけることができる場合は自動的にそのブロックを押しのけます。しかし，突きとばされた方向にブロックが二つ並んでいたりして，脱出ができない場合は自動的にスタート地点（画面左下）にワープしてしまいます。

しかし，この性質を利用しなければ抜けられない面もあります。

キャラクターの説明は一応これだけですが，バネについては，少しややこしいので，**第１図**に示しておきます。

時間が足りないよ〜！

どうしても時間が足りなくなってしまって制限時間を増やしたい！という人は，リスト中のその面の画面データ中の最後のデータを1〜65535の範囲で変えてください。大きくすると制限時間が長くなり，小さくすると短くなります。ただし，２面の制限時間だけは変えないでください。これ以上長くすると容易にクリアでき，おもしろくなくなります。他の面は時間はたいした問題ではないので，いくら長くしてもらってもけっこうです。

これがポイントだべ！

①行きあたりばったりでは，脱出するのはとうていムリ。

②画面作成が終わると，一度STOPキーを押して，どのようなコースをたどるかをじっくり考えてみるとよい。

③ブロックを押すとき，とくに，それを押したことによってバネが伸びる場合はよく考えてから押す。

Super Block Mazeのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
●
20 '●●●●●●●●●ｽｰﾊﾟｰ ﾌﾞﾛｯｸ MAZE●by Yoshihiro Matsui●1985.8.8●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 CLEAR200:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR 15,1,1:TROFF:DEFINTA-Z
50 DIM A$(8),C$(7),M$(3):ON KEY GOSUB 1210,1240:DEF FNC(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
60 DEF FNX(H)=COS((H*45-135)*3.1415927#/180)
70 DEF FNY(H)=SIN((H*45-135)*3.1415927#/180):W$="~"+CHR$(29)+CHR$(31)+"た"
80 '●●●●●ｷｬﾗｸﾀ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 RESTORE:FORT=0TO7:READ AS,A$:C$(T)=CHR$(AS)
100 FOR I=0TO7:V=VAL("&H"+MID$(A$,I+I+1,2)):VPOKE AS*8+I,V:NEXT:READ A$
110 VPOKE &H2000+AS¥8,VAL("&H"+A$):NEXT:FORT=0TO1:VPOKE &H201C+T,&H41:NEXT
120 '●●●●●ｽﾌﾟﾗｲﾄ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
130 FORT=0TO6:READ A$:B$="":FORI=0TO7:V=VAL("&H"+MID$(A$,I+I+1,2))
140 B$=B$+CHR$(V):NEXT:SPRITE$(T)=B$:NEXT:FORT=0TO3:M$(T)=SPRITE$(T+3):NEXT
150 '●●●●●ﾀｲﾄﾙ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 CLS:C=0:SOUND7,184:FOR Y=4TO6:LOCATE7,Y:PRINT "ぁゃぁゃぁゃぁゃぁゃぁゃぁゃぁゃ":NEXT
170 LOCATE7,5:PRINT"ゃSUPERゃBLOCKゃMAZEぁ":PUTSPRITE13,(40,80),15,3
180 FOR Y=10TO20 STEP2:READA$:LOCATE5,Y:PRINTA$:NEXT
190 C=2-C:SPRITE$(3)=M$(C):IF STRIG(0)=0THEN190
200 KEY(3)OFF:PLAY"O5T200S0M3000C","S0O6T200E","S0O7GT200"
210 '●●●●●ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
220 RESTORE1390:RD=1:PUT SPRITE13,(0,209),15,3:CLS
230 SPRITE$(3)=M$(1):LOCATE10,12:PRINT"R O U N D ";RD
240 LOCATE0,17:PRINTSTRING$(32,"k"):PUTSPRITE0,(0,0),0,0:PUTSPRITE20,(0,208)
250 FORT=-8TO255STEP2:FOR U=1TO20:NEXT:PUTSPRITE2,(T+7,136),3,2
260 PUTSPRITE13,(T,136),15,3:NEXT: PUT SPRITE0,(0,208):CLS:BEEP
270 PLAY"L4O6S0M4000T255","O5S0T255","O8S0T255":ONINTERVAL=100GOSUB280:GOTO 290
280 PLAY"CRRCRC","RCCRCRC","BRRBRB":RETURN
290 FOR T=0TO8:READ A$(T):NEXT:INTERVALON:FORT=1TO3500:NEXT:CO=0
300 '●●●●●ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 KEY(2)OFF:KEY(1)OFF:IF CO>0 THEN INTERVAL OFF:BEEP
320 PUT SPRITE0,(0,208):PUTSPRITE2,(0,209):CLS:FORT=1792TO1919:VPOKE T,0:NEXT
330 LOCATE8,2:PRINT"SUPER BLOCK MAZE"
340 FORT=6TO21:LOCATE2,T:PRINT STRING$(16,"k");" ";STRING$(4,CHR$(218+T));:NEXT
350 LOCATE0,21:PRINT"kk";:LOCATE18,6:PRINT"たたたたたたたたたたたたたた"
360 LOCATE20,7:PRINT"  ":LOCATE23,11:PRINT" ROUND";RD
370 LOCATE24,14:PRINT"ﾔﾘﾅｵｼ":LOCATE24,15:PRINTUSING"ｱﾄ # ｶｲ";3-CO
380 LOCATE24,18:PRINT"BY Y.":LOCATE25,19:PRINT"MATSUI"
390 FORX=0TO1:PUTSPRITEX+20,(152+X*24,52),10,0:NEXT
400 FORT=0TO3:FORU=0TO3
410 B$=RIGHT$(STRING$(15,"0")+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$(T),U*5+1,4))),16)
420 LOCATE2,T*4+U+6:FOR I=1TO16:PRINT C$(VAL(MID$(B$,I,1)));:NEXT:NEXT:NEXT
430 FORT=4TO7:IFA$(T)="N"THEN450 ELSE FOR I=1TO LEN(A$(T))¥2
440 A=VAL("&H"+MID$(A$(T),I+I-1,2)):LOCATE2+A¥16,6+AMOD16:PRINTC$(T-2):NEXT
450 NEXT T:PUTSPRITE0,(0,0),0,0
460 IV=VAL(A$(8)):WY=1919:INTERVAL OFF:ON INTERVAL=IV GOSUB870
470 Y=168:FOR X=0TO32:PUTSPRITE13,(X/2,Y),15,3:NEXT:SPRITE$(3)=M$(2):X=16
480 LOCATE0,21:PRINT"  ";:PLAY"L4O6S0M4000T255CDEFGFEDCRRRO7C"
490 FORT=1TO8000:NEXT:TIME=0:INTERVAL ON:IF RD>2 THEN KEY(1)ON
500 IF CO<3 THEN KEY(2)ON
510 '●●●●●ﾒｲﾝ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 GOSUB 540:GOTO 520
530 '●●●●●MAN MOVE●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
540 ST=STICK(0):IF ST MOD2=0THEN540
550 SPRITE$(3)=M$(ST¥2):VX=FNX(ST):VY=FNY(ST)
560 FC=FNC(X¥8+VX,Y¥8+VY):OC=FCMOD8:IF FC=224THEN RETURN890
570 ON (OC+1)GOTO 580,580,640,590,580,580,580,610
580 RETURN
590 '●1ｶ
600 FOR T=1TO8:X=X+VX:Y=Y+VY:PUTSPRITE13,(X,Y),15,3:NEXT:RETURN
610 '●7ｶ
620 GOSUB1060:LOCATEX¥8+VX,Y¥8+VY:PRINT"k":PUTSPRITE1,(X+VX*8,Y+VY*8),15,1
630 FORG=1TO200:NEXT:GOSUB600:PUTSPRITE1,(0,209):RETURN
640 '●ﾌﾞﾛｯｸ
650 NC=FNC(X¥8+VX*2,Y¥8+VY*2)MOD8:IF ABS(NC*2-7)<>1THENRETURN
660 IFNC=3THEN720
670 'ｱｵ
680 GOSUB1060:LOCATEX¥8+VX*2,Y¥8+VY*2:PRINT"k"
690 PUTSPRITE1,(X+VX*16,Y+VY*16),15,1
700 FORG=1TO200:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209):GOTO 640
710 '
720 PUTSPRITE2,(X+VX*8,Y+VY*8),3,2:LOCATEX¥8+VX,Y¥8+VY:PRINT"k"
730 FOR T=1TO8:X=X+VX:Y=Y+VY:PUTSPRITE13,(X,Y),15,3
740 PUTSPRITE2,(X+VX*8,Y+VY*8),3,2:NEXT:SOUND8,0:LOCATEX¥8+VX,Y¥8+VY:PRINT"b"
750 BC=113-(VX=0)*4:T1=(ST+6)MOD8:GOSUB760:T1=(ST+10)MOD8:GOSUB760:RETURN
760 VX=FNX(T1):VY=FNY(T1):NC=FNC(X¥8+VX*2,Y¥8+VY*2):IF NC<>BC THEN RETURN
770 'ﾊﾞﾈ
780 PUTSPRITE2,(X+VX*8,Y+VY*8),3,2:LOCATEX¥8+VX,Y¥8+VY:PRINTCHR$(BC)
790 GOSUB1090:FORT=7TO0STEP-1:PUTSPRITE2,(X+VX*T,Y+VY*T),3,2:NEXT
800 LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT"b":ST=(T1+4)MOD8:FORT2=1TO200:NEXT:FORI=1TO2
810 LOCATEX¥8+VX*I,Y¥8+VY*I:PRINT"b":NEXT:NC=FNC(X¥8-VX,Y¥8-VY)MOD8
820 OC=FNC(X¥8-VX*2,Y¥8-VY*2)MOD8:IF NC=2OR NC=3OR NC=7THEN 860
830 PUTSPRITE1,(X,Y),15,3:GOSUB1120:PUTSPRITE1,(X,Y),15,1:FORT=1TO500:NEXT
840 X=16:Y=168:PUTSPRITE1,(X,Y),15,1:FORT=1TO200:NEXT
850 PUTSPRITE13,(X,Y),15,3:PUTSPRITE1,(0,209):LOCATE2,21:PRINT"k":RETURN
860 IFNC<>2 OR ABS(OC*2-7)=1THEN 550 ELSE 830
870 '●●●●●WATER●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
880 WY=WY-1:VPOKE WY,255:IF WY<1793THEN RETURN940 ELSE RETURN
890 '●●●●●ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱｰ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
900 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:INTERVAL OFF:FORX=152TO255:PUTSPRITE13,(X,Y),15,3
910 IFX<>220THEN 930
920 FORT=1TO15:SPRITE$(3)=M$((TMOD2)*2):FORT1=1TO100:NEXT:NEXT:SPRITE$(3)=M$(1)
930 NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):CLS:RD=RD+1:IF RD>10 THEN980 ELSE230
940 '●●●●●GAME OVER●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
950 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:GOSUB1150:INTERVAL OFF:FORT=255TO0STEP-1
960 LOCATETMOD16+2,T¥16+6:PRINTW$:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):FORT=1TO2000
970 NEXT:LOCATE8,12:PRINT"GAME OVER":FOR T=1TO2000:NEXT:GOTO 1030
980 '●●●●●GAME END●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
990 BEEP:GOSUB1170:LOCATE9,10:PRINT"ROUND 10 CLEAR"
1000 LOCATE8,15:PRINT"ﾖｸﾔｯﾀ ｱﾝﾀ ﾊ ｴﾗｲ":FORT=1TO2000:NEXT:IF WT+YT=0THEN1030
1010 LOCATE 3,17:PRINTUSING"WATER DOWN ##ｶｲ, ﾔﾘﾅｵｼ ##ｶｲ";WT;YT
1020 LOCATE6,18:PRINT"ｺﾚ ｶﾞ ﾅｹﾚﾊﾞ ﾓｯﾄ ｴﾗｲ"
1030 LOCATE6,20:PRINT"REPLAY HIT SPACE KEY"
1040 IF STRIG(0)THENBEEP: RUN ELSE1040
1050 '●●●●●MUSIC and SOUND ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1060 'ﾌｰｾﾝ ﾜﾚﾙ
1070 SOUND7,175:SOUND6,31:SOUND9,8:FORO=1TO50:NEXT:SOUND6,1:SOUND9,16
1080 SOUND11,255:SOUND12,7:SOUND13,0:SOUND11,255:SOUND12,7:SOUND13,0:RETURN
1090 'ﾊﾞﾈ
1100 SOUND7,190:SOUND8,16:SOUND0,30:SOUND1,2
1110 SOUND11,50:SOUND12,30:SOUND13,0:RETURN
1120 'ﾜｰﾌﾟ
1130 SOUND7,190:SOUND1,0:SOUND8,9:FORT=255TO1STEP-1:SOUND0,T:NEXT:SOUND8,0
1140 RETURN
1150 'ｺｳｽﾞｲ
1160 SOUND7,175:SOUND6,31:SOUND9,12:RETURN
1170 'ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
1180 PLAY"L16O6S0M2000T255 DRDDD2 DRDDD2 GRGGGRG4F+4D4D4"
1190 PLAY"O6RB4BBB4B4 A4B4O7C+4D4 E2A2D2":FORT=1TO3800:NEXT:RETURN
1200 '●●●●●WATER DOWN●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1210  INTERVAL OFF:FOR W=WY TO WY+20:VPOKE W,0:WY=WY-(W<1919):BEEP:NEXT
1220 KEY(1)OFF:WT=WT+1:INTERVAL ON:RETURN
1230 '●●●●●ﾔﾘﾅｵｼ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1240  IF CO<3 THEN CO=CO+1:YT=YT+1:RETURN310 ELSE RETURN
1250 '●●●●●ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
              0123456789ABCDEF            0123456789ABCDEF
1260 DATA 107,44EEEE4411BBBB11,D1,  98,00FEEEFEAAFEEEFE,31
1270 DATA 135,3C5EBFFFFFFF7E3C,8E, 140,3C5EBFFFFFFF7E3C,4E
1280 DATA 117,88DD555555557722,B1, 113,C07E037EC07E037E,B1
1290 DATA  32,FEFE38BB83EFEF00,61, 126,385E0F1FABDFF7FF,4F
1300 '●●●●●ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
        0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF
1310 DATA000000055AA5500,D95B00C3C300DA9B,FEEEFEAAFEEEFE00,99997E3C3C7E42C3
1320 DATA18193F38383EE283,18187EBDBD7E42C3,1898FC1C1C7C47C1
1330 '●●●●●ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1340 DATA" ･･････････････MAN(YOU)","b･･････････････････BLOCK"
1350 DATA"ぁ･･････････････RED BALL","ゃ･･････････････BLUE BALL"
1360 DATA"u q･･････････････SPRING","    HIT [SPACE] KEY"
1370 '●●●●●ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1380 'ROUND 1
1390 DATAFFFC FFE4 FFED FFED ,F211 F16F F06F FBCF
1400 DATAFB8F F20F E1CF 100F ,77FF 77FF 77FF 07FF
1410 DATAE185768678798999,844555654698A8B84B,N,3D,30
1420 'ROUND 2
1430 DATA0008 7FEA 606A 4F2A ,5FAA 50AA 562A 57EA
1440 DATA566A 546A 550A 55FA ,54F2 5606 57FE 1000,N,N,N,N,7
1450 'ROUND 3
1460 DATA2000 4008 6F8C E776 ,F87E EB08 EB79 E770
1470 DATABB7A 4408 BB7E 5AE3 ,A071 7EE2 AF6E 503C
1480 DATA50A081B1D13747A98ABB,3040607080B041516171915888,14,13C7EF,39
1490 'ROUND 4
1500 DATA090C 5980 6B7B 2007 ,25D9 6E2E 6CDB 4153
1510 DATA6B1B 32FB 3DA0 6779 ,B24E B675 3577 0703
1520 DATA219143443547,50C1326373F334E437,5182D2A4F5A63B4BBC,C779AC6EDF,39
1530 'ROUND 5
1540 DATA0600 B6F4 B6F3 0077 ,3BF0 BBB0 B3CD 1C4D
1550 DATA30ED BFED BDAD 436D ,EC41 39DD 7DDF 0100
1560 DATAE123E416587C8C9F,C0D012D27315671A5D8FEF,3C8B,999A,59
1570 'ROUND 6
1580 DATA0010 3C74 B6DC B6C6 ,4150 261E 7FBE 7B8E
1590 DATA18C6 04D8 B376 B99E ,3B12 BB36 4034 3300
1600 DATAF33597B80CCC9DEE9F,60F1F21324A475A5F5A7589C1D5D2E6EAF,C18A,N,53
1610 'ROUND 7
1620 DATAC002 C790 C71B 4F00 ,5B38 E777 F176 B760
1630 DATA073A B66E B730 BF66 ,40AE B7EE F764 0004
1640 DATA30C1D1B3F4F688,4050607080C09182A2D283D38518D889F94ACEBF,54B9,11,65
1650 'ROUND 8
1660 DATA0000 7B6C 3D6F 0460 ,6DDB 737F 7B60 7A14
1670 DATA6AF6 05AD 6EFD EE14 ,0060 EFF9 FEFF 0000
1680 DATAD485075849697E,D0E30A4CDCCF,8164C899,B9,48
1690 'ROUND 9
1700 DATABE0C 8078 BD20 BF1C ,0106 B9BA BB66 1CE6
1710 DATA628E 36BE 76BC 76A8 ,7816 0EEE 03EC 4A00
1720 DATA90A0b0B2C213836484F416C6984BFB2F3F7F
1730 DATA117181D1E1F162F314070A0D3DDF,95867D,N,63
1740 'ROUND 10 [LAST STAGE]
1750 DATA0000 24EE B3BA B662 ,356B 276E 323B 3719
1760 DATA34A1 5EFD 739C 5AFD ,4260 3E0E 524C 0004
1770 DATA602B2C3C4C9DEE,405070C0417687E90B5CFC7D8DAD4E5E7E8EAEAF
1780 DATA92F54A5A,64AA,41
```

MSX

★どうしてみんなは影さんをいじめるの？影さんがかわいそうじゃないの。ね，影さん！（京都市・**中畑　清12才**）……**【影：そうだ，そうだ！編：**ＯＦからもイジメの根源をなくそう!!あれっ!?意味がちがったかな？**】**

MSX用

悟空(ごくう)

協賛：ＭＳＸメーカー各社

エントリーコードMS③ たかしくん



ものがたり

紀元630年唐の名僧，三蔵法師(さんぞうほうし)は天竺（てんじく）への旅の途中，おシャカ様を助けようとして妖怪牛魔王（ようかい・ぎゅうまおう）につかまってしまった…。

「だれか男はいないのか」とオシャカ様は小さくつぶやいた。

「おれが悟空だ‼　まかせとけ！」

「觔斗雲(きんとうん)ーっ」あれれー，空とぶ觔斗雲や伸縮自在の鉄棒がないっない。そうだ，お師しょう様に預けてあるんだっけ。よわったなー，おシャカ様にでもたのんでみっかー。いけねえー，おシャカ様も建物の中だっけ。

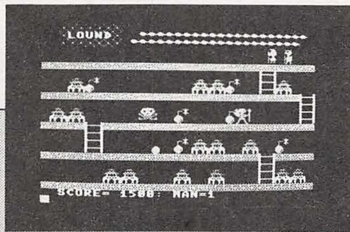
そして悟空は妖気（ようき）ただよう町にとび込んだ。

遊びかた

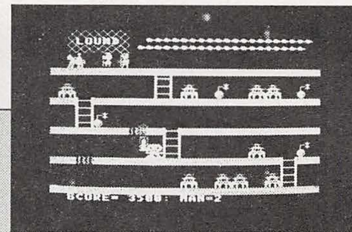
悟空をカーソル・キーで動かし建物をスペース・キーで破壊(はかい)してください。そしてもう一度押して三蔵，八戒(はっかい)，沙悟浄(さごじょう)を助けだし，3人(？)そろうとつぎの建物でおシャカ様を助けだせます。

三蔵を助けると武器が手に入り，悟空は強くなります。

ガイコツ妖怪は鉄棒で（ガイコツにむかっていく）退治できます。



《写真１》建物をこわして，三蔵法師たちを助けだそう



《写真２》３人(？)を助けて，おシャカ様をだすと面クリア

くねくねはい回る妖怪は退治はできませんが，スペース・キーを押すことによって觔斗雲に乗ってかわすことができます。

ガイコツの動きは単純ですが，くねくね妖怪の動きはパターンがつかめるまで苦労すると思います。

建物を破壊するときは敵の位置を確認して，逃げ道を確保してから破壊すると良いと思います。どうにもならないときは，各階のバクダンや八戒たちを犠牲（ぎせい）にして逃げてください。

おシャカ様を９回助けだすと悟空は極楽へ行くことができます。

CHECKER FLAG

影：Dr. バグ発見‼
Dr.D：どれどれ。
影：ラウンドの表示のつづりがＲＯＵＮＤでなくＬＯＵＮＤになってますよ！
Dr.D：うむ，プログラムに影響するほどのバグでなくてよかったな。これは諸君が各自で直してくれたまえ。

悟空のプログラム・リスト

```
10 '●●●● ゴクウ 85/11 FUJI ●●●●
20 SCREEN1,2:COLOR15,1,0:CLS:KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13)
30 CLEAR1000,&HF200:DEFUSR=&HF200:KEYOFF:WIDTH32
40 RESTORE1440:GOSUB1420:FORI=&H180TO&H2D7:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
50 R=RND(-TIME):DEFINTA-Z
60 DEFFNV(X,Y)=VPEEK(&H800+Y*32+X):DEFFNR(A)=INT(RND(1)*A)
70 RESTORE110:FORJ=1TO22:READN,A$:U=0:FORI=1TO16STEP2
80 VPOKE BASE(7)+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
90 FORI=0TO31:READA$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT
100 FORI=1TO7:READ A$,B$:K$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
110 DATA 14,54A942993CBD3CBD,15,197FBCBC7C3CFFFF
120 DATA 40,1291211221129121,97,FF00FE80BE82FE00,168,70FCFF7800000000
130 DATA 29,8C9EFFBFBE92B6,104,030303FF03030303,105,C0C0C0FFC0C0C0C0
140 DATA 106,00002060B0FBDC9E,107,1F1F3F37246C48D8,108,F6F9FDFDB424246C
150 DATA 110,3C0E1E97F7FFFE0C,112,FFFFFFFFFFFFFFFF,113,0000000000000000
160 DATA 121,1A7FF5FFFECCCCCC,123,58FEAFFF7F333333,125,5070702070F078F8
170 DATA 128,957E4FFEFF1EBC9B,1,3C7EFFFFFDFD7A3C,130,BFBFFFBFBEB6A266
180 DATA 136,00130F020FBF7F1A,137,00C8F040F0FDFE58
190 DATA 51,B1,F1,D1,71,71,F1,F1,F1,F1,F1,F1,6A,F1,79,A1
200 DATA 31,81,F4,F4,11,E1,F4,F4,F4,F4,F4,F4,F4,F4,F4,F4
210 DATA ぃぅ,yく,ｒ※,月 ,j),k|,"♠ ","♣ ","  ","  ","n ","大 ","千 ","万 "
220 RESTORE1700:GOSUB1660
230 '●● ガメン ●●●●
240 POKE&HF923,20:CLS:FORI=0TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"p"):NEXT
250 LOCATE0,7
260 PRINT"ppppa pppaaa pppppppppppa "
270 PRINT"ppppa ppppa pppppppaaaaaaaaaaa "
280 PRINT"ppa a a paaaa pppppa a ppppa a "
290 PRINT"ppppa ppppa a ppppppa ppppa "
300 PRINT"ppppa ppaaaaaa ppppaa ppppppaa "
310 PRINT"ppppa pppppppppppppppaaaaa "
320 PRINT"ppppa pppaaaa pppppppppa "
330 PRINT"ppppa pppa pa pppppppppa "
340 PRINT"ppppa pppaaaa pppppppaaaaaa "
350 VDP(2)=5:GOSUB1430:GOSUB990
360 POKE&HF923,12:CLS:FORI=1TO60:X=FNR(10)+10:Y=FNR(10)+5:LOCATEX,Y:PRINT"q":NEX
T
370 POKE&HF923,16:CLS:FORI=1TO100:X=FNR(32):Y=FNR(22):LOCATEX,Y:PRINT"q":NEXT
380 POKE&HF923,28:CLS:FORI=0TO21:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"q"):NEXT:LOCATE10,10
:PRINT"YOUR HI GAME"
390 POKE&HF923,40:CLS:FORI=7TO13:LOCATE12,I:PRINTSTRING$(6,"p"):NEXT
400 POKE&HF923,44:CLS:FORI=4TO16:LOCATE9,I:PRINTSTRING$(12,"p"):NEXT
410 M=3:LO=1:SC=0:VPOKEBASE(6)+12,106
420 F=0:O1=0:O2=0:O3=0
430 RESTORE1700:GOSUB1660:POKE&HF923,8:CLS:FORT=1TO6:FORU=7TO19STEP4
440 R1=(FNR(15)*2)+1:IF LO>9THEN1710
450 A=2:IF T>2OR U=19 THEN A=1
460 IF FNV(R1,U)<>32 THEN440
470 LOCATE R1,U:PRINTK$(A):NEXT:NEXT
```


★同じクラスに「君，友だちにならないか」と言っては，いろいろと物を借りるヤツがいる。(神奈川県川崎市・君パソコン持ってるかい？)……**【影：そのあと「君とは絶交だ！」と言って，物を返さないのでは…。】**

その他

VDP命令を使っているので画面が元にもどらないときがあります。正常にするには CTRL ＋ STOP をしたのち F1 キーを押してください。

リスト打ち込みミス時にエラー表示されなくなりますので先の操作をしたのち" ? ERL, ERR" RETURN と入力してください。エラー行とエラー・メッセージ・コードがでますのでそれにしたがってください。

❖　❖

```
480 FORI=5TO17STEP4:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"a")
490 R=FNR(30)+1
500 IF FNV(R,I-2)<>32ORFNV(R+1,I-2)<>32OR FNV(R,I+2)<>32OR FNV(R+1,I+2)<>32THEN4
90
510 FORU=0TO3:LOCATER,I+U:PRINT"ih":NEXT:NEXT:LOCATE0,21:PRINTSTRING$(32,"a")
520 FORI=0TO2:LOCATE2,I:PRINT"XXXXXXX":NEXT:LOCATE3,1:PRINT"LOUND"
530 LOCATE2,22:PRINTUSING"SCORE=#####: MAN=#";SC;M:LOCATE0,5:PRINTSTRING$(32,"a"
)
540 FORI=1TO2:LOCATE12-I,I:PRINTSTRING$(20,"ｨ"):NEXT
550 IF LO>1THEN FORI=2TOLO:LOCATE6+I*2,0:PRINTK$(7):NEXT
560 '●●● ﾒｲﾝ●●●●
570 VDP(2)=2:X=13:Y=11:P=0:BX=1:BY=15:XB=1:AX=29:AY=7:XA=1:H=6:GOSUB1650
580 ON STRIG GOSUB740:FORI=0TO88:PUTSPRITE1,(I,I),15,1:PUTSPRITE2,(I,I),6,3:NEXT
590 S=STICK(0):A=USR(0)
600 IF S=0THEN GOSUB900:GOSUB1290:GOTO680ELSEY=Y+P:P=0:PUTSPRITE4,(AX*8,AY*8-1),
15,12
610 ON INT(S/2+.5)GOTO620,630,650,660
620 IF S=1 AND FNV(X+1,Y+1)=104 THEN Y=Y-1:GOTO680
630 IF S=3 AND FNV(X+2,Y+2)<>32 AND FNV(X+2,Y-2)<>32 THEN X=X+1:QQ=1
640 IF X+1=AXTHEN GOSUB1180 ELSE680
650 IF S=5AND FNV(X+1,Y+2)=104THEN Y=Y+1:GOTO680
660 IF S=7 AND FNV(X-1,Y+2)<>32 AND FNV(X-1,Y-2)<>32 THEN X=X-1:QQ=-1
670 IF X-1=AXTHEN GOSUB1180
680 MA=ABS(1-MA):IF X=BX AND Y=BYTHEN1170
690 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),15,MA+1:PUTSPRITE2,(X*8,Y*8-1),H,MA+3
700 IFH=13ANDP=0THEN PUTSPRITE 0,((X+QQ)*8,Y*8-6),7,14+MA
710 IF X=AX AND Y=AY THEN1170
720 STRIG(0)ON:GOSUB1220:GOTO590
730 '●●● ﾀﾃﾓﾉ ﾉ ﾅｶ ﾆ ﾀﾞﾚｶｲﾙ ●●●
740 STRIG(0)OFF:GOSUB1650:IF FNV(X,Y+1)=29THEN LOCATEX,Y:PRINTK$(5):LOCATE26,3:P
RINTK$(6):SC=SC+500:GOSUB1000:O1=1
750 IF FNV(X,Y+1)=130THEN LOCATEX,Y:PRINTK$(5):LOCATE28,3:PRINTK$(4):SC=SC+500:G
OSUB1000:O2=1
760 IF FNV(X,Y+1)=107AND H=6THEN LOCATEX,Y:PRINTK$(5):LOCATE22,3:PRINTK$(3):O3=1
:GOSUB850
770 IF FNV(X,Y+1)=1 THEN LOCATEX,Y:PRINTK$(5):C=7:GOSUB910:GOTO840
780 IF FNV(X,Y+1)=121THEN LOCATEX,Y:PRINTK$(5):C=9:BY=Y ELSE 830
790 GOSUB910:A=FNR(4)+3:IF F>17THEN A=7
800 IF (O1=1)*(O2=1)*(O3=1)THEN A=7
810 LOCATEX,Y:PRINTK$(A):FORW=0TO200:NEXT
820 IF A=7THEN 1070 ELSE GOSUB1010:GOTO840
830 IF P=0 AND H=13THEN P=1:Y=Y-P:BY=Y+1:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8+2),11,0
840 RETURN690
850 GOSUB990:VDP(1)=&HE3:FORI=8TO13
860 PUTSPRITE20-I,(I*12-56,90-I),15,1:PUTSPRITE19-I,(I*12-56,90-I),I,3:VDP(2)=10
:GOSUB1010
870 VDP(2)=11:FORW=0TO40:A=USR(0):NEXT:VDP(2)=5:GOSUB1010:NEXT:GOSUB990:VDP(2)=2
:VDP(1)=&HE2:H=13
880 SC=SC+1000:GOSUB1000:RETURN 690
890 '●●● ﾀﾃﾓﾉ ｺﾜｽ & ｵﾁﾙ ●●●
900 IF FNV(X,Y+2)=40AND FNV(X+1,Y+2)=40AND P=0THEN 940ELSE RETURN
910 PUTSPRITE 1,(X*8,Y*8-16),15,2:PUTSPRITE2,(X*8,Y*8-16),H,4:X1=X:Y1=Y:GOSUB104
0
920 F=F+1:IF C=9 THEN RETURN
930 LOCATEX,Y+2:PRINT"(("
940 PUTSPRITE0,(0,209):RESTORE1680:GOSUB1660:FORI=0TO37STEP4
950 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8+I),15,2:PUTSPRITE2,(X*8,Y*8+I),H,4:SOUND0,I+10
960 IF I>30THEN PUTSPRITE3,(X*8,Y*8-18+I),7,7
970 NEXT:Y=Y+4:RESTORE1670:GOSUB1660:FORW=0TO300:NEXT:PUTSPRITE3,(0,209):GOSUB16
50:RETURN
980 '●● sub ●●●
990 STRIG(0)OFF:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:Y=Y+P:P=0: RETURN
1000 FORI=224TO241:B=USR(0):VPOKEBASE(6)+6,I:VPOKEBASE(6)+7,I:LOCATE8,22:PRINTUS
ING"#####:";SC:NEXT:RETURN
1010 STRIG(0)OFF:FORW=0TO100:NEXT:RETURN
1020 STRIG(0)OFF:RESTORE1690:GOSUB1660:SOUND12,90:FORI=1TO4:GOSUB1010
1030 VDP(2)=3:GOSUB1010:VDP(2)=4:NEXT:VDP(2)=2:GOSUB1650:RETURN
1040 STRIG(0)OFF:RESTORE1690:GOSUB1660:FORNN=5TO7:PUTSPRITE3,(X1*8,Y1*8),C,NN
1050 GOSUB1010:NEXT:GOSUB1010:PUTSPRITE3,(0,209):GOSUB1650:RETURN
1060 M=M-1:LOCATE19,22:PRINTUSING"#";M:IF M<1THEN 1360 ELSE RETURN
1070 GOSUB990:FORW=0TO100:NA=ABS(1-NA):PUTSPRITE1,(X*8-4,Y*8-16),11*NA,5:A=USR(0
):NEXT
1080 FORI=20TO0STEP-1:LOCATEI+2,3:PRINTK$(3):LOCATEI+4,3:PRINTK$(5)
1090 LOCATEI+6,3:PRINTK$(6):LOCATEI+8,3:PRINTK$(4):NEXT:K=0:K1=0
1100 RESTORE1680:GOSUB1660:LOCATEX,Y:PRINTK$(5):K1=K1+SGN((LO+4.5)*2*8-X*8)
1110 FORI=Y*8TO8STEP-1
1120 IF X*8+K<>(LO+4.5)*2*8THEN K=K+K1*4 ELSE FORI=ITO6STEP-2
1130 PUTSPRITE1,(X*8+K,I),15,1:PUTSPRITE2,(X*8+K,I),13,3
1140 PUTSPRITE0,(X*8+K,I+4),11,0:PUTSPRITE3,(X*8-6+K,I-8),11,11
1150 PUTSPRITE4,(X*8-11+K,I-23),11*MA,5:MA=ABS(1-MA):SOUND0,I+10:NEXT
1160 GOSUB990:LO=LO+1:VPOKEBASE(6)+12,52+LO*6:VDP(2)=5:GOSUB1650:GOTO420
1170 X1=X:Y1=Y-1:C=9:GOSUB1040:GOSUB990:GOSUB1020:GOSUB1060:GOTO570
1180 IF H=13AND Y=AYTHEN 1190 ELSE RETURN
1190 X1=AX:Y1=AY:C=15:VDP(4)=3:PUTSPRITE4,(AX*8,AY*8),15,6:GOSUB1010
1200 VDP(4)=0:GOSUB1040:RESTORE1680:GOSUB1660:FORY9=AY*8TO196STEP4:SOUND0,Y9
1210 PUTSPRITE4,(AX*8,Y9),15,12:NEXT:AX=1:AY=19:GOSUB1650:RETURN
1220 '●● ﾏﾓﾉ  ●●●
1230 BX=BX+XB:IF BX>29 ORBX<1THEN XB=-XB
1240 NA=(NA+1)MOD3:PUTSPRITE6,(BX*8,BY*8),15,NA+8
1250 IF X=BX AND Y=BY THEN 1170
1260 Z=FNV(BX,BY+1):IF Z=107 OR Z=130 OR Z=29THEN 1270 ELSE RETURN
1270 X1=BX:Y1=BY:LOCATEX1,Y1:PRINTK$(5):C=3:GOSUB1040:IF Y1<17THEN LOCATEX1,Y1+2
:PRINT"(("
1280 SC=SC-500:GOSUB1000:BY=(FNR(4)+2)*4-1:RETURN
1290 AX=AX+XA:IFAX>29ORAX<1THEN XA=-XA
1300 AA=ABS(1-AA):PUTSPRITE4,(AX*8,AY*8-1),15,12+AA
1310 IF X=AX ANDY=AY THEN 1170
1320 IF X=AX AND Y=AY-1 THEN1170
1330 IF FNV(AX+1,AY+2)=104ANDAY<YTHEN AY=AY+4
1340 IF FNV(AX+1,AY+1)=104ANDAY>YTHEN AY=AY-4
1350 RETURN '●●● game over ●●●
1360 GOSUB990:FORI=6TO20:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32," "):NEXT
1370 LOCATE10,11:PRINT"GAME OVER":LOCATE9,14:PRINT"PLAY Y OR N ?"
1380 IF INKEY$<>""THEN1380
1390 IF INKEY$="Y" OR INKEY$="y"THEN VDP(2)=5:GOTO410
1400 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"THEN SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,4,7:CLS:END
1410 GOTO1390
1420 FORI=&HF200TO&HF250:READD$:POKEI,VAL("&H"+D$):NEXT:RETURN
1430 RESTORE1490:FORI=&H3800TO&H39FF:READD$:VPOKEI,VAL("&H"+D$):NEXT:RETURN
1440 DATA F5,D9,2A,7E,F3,7E,FE,FF,20,08,21,40,F2,22,7E,F3
1450 DATA 18,F0,5F,3E,04,CD,93,00,1E,00,3E,05,CD,93,00,1E
1460 DATA 00,3E,0D,CD,93,00,2A,7E,F3,23,22,7E,F3,D9,F1,C9
1470 DATA 6B,6B,6B,6B,7F,00,7F,00,8F,8F,8F,8F,7F,7F,00,00
1480 DATA 6B,6B,6B,6B,7F,00,7F,00,8F,8F,8F,8F,7F,7F,00,FF
1490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,38,7F,FF,BF,CF,7F,1F,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,FF,FC,D8,B0
,F8,C0
1500 DATA 0,1,1F,0,12,13,F,4,7,C0,40,0,0,0,0,70,0,80,F8,0,48,C8,F0,20,E0,3,2,0,0
,0,0,E
1510 DATA 1,1F,0,12,13,F,84,87,0,0,80,80,80,0,0,0,80,F8,0,48,C8,F0,21,E1,0,0,1,1
,1,0,0,0
1520 DATA 0,1E,20,7F,61,60,70,38,8,3F,3F,F,1E,38,E0,0,0,78,4,FE,86,6,E,1C,10,FC,
FC,F0,78,1C,E,0
1530 DATA 1E,20,7F,61,60,70,38,68,7F,3F,F,7F,7E,0,0,0,78,4,FE,86,6,E,1C,16,FE,FC
,F0,FE,7E,0,0,0
1540 DATA 0,0,0,2,8,4,11,2,A,11,4,8,2,0,0,0,0,80,20,88,10,C4,A0,E8,84,10,88,20
,80,0,0
1550 DATA 0,0,24,0,11,F,1,1B,2F,14,7,9,21,4,0,0,0,20,80,48,C4,58,B0,5C,DA,B0,E0,
50,8,80,0,0
1560 DATA 8,40,34,98,11,4F,81,1C,AE,14,47,9,B1,1C,40,9,88,20,B6,4C,C5,F8,31,5C,9
A,30,F5,50,D,98,2,88
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3,7,F,F,F,F,7,3,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,E0,E0,E0,E0,C0,8
0
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1C,3F,3F,3F,1C,0,0,0,0,0,0,0,0,0,70,F8,F8,F8,7
0,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,7F,FF,FF,7F,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,FE,FF,FF,FE,
0
1600 DATA 54,A9,42,99,3C,BD,3C,BD,19,7F,BC,BC,7C,3C,FF,FF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1610 DATA 0,7,F,9,F,2,1,F,31,4F,41,87,3E,40,40,C0,0,C0,E0,23,E7,82,2,E4,14,E8,C,
D0,F8,14,24,46
1620 DATA 7,F,9,F,82,41,4F,31,F,1,7,6,8,8,8,30,C2,E7,27,E2,82,2,E6,1A,E2,2,C2,C2
,22,22,20,18
1630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,FF,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,FF,1,0
1640 DATA 0,0,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3,0,0,0,0,80,0,0,0,0,0,0,0,0,80,0,0,0
1650 POKE&HF37E,&H30:POKE&HF37F,&HF2:FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND12,12:SOUND7,
57:SOUND10,16:RETURN
1660 FORI=0TO13:READD:SOUNDI,D:NEXT:RETURN
1670 DATA 255,150,0,0,0,0,8,54,16,0,0,10,8,9
1680 DATA 57,1,1,0,0,0,0,62,10,0,0,0,0,2
1690 DATA 0,0,255,10,0,0,16,47,0,16,0,0,20,9
1700 DATA 130,2,140,2,150,2,0,56,16,16,16,30,40,8
1710 '●●● hi game ●●●
1720 GOSUB990:VDP(2)=7:FORW=0TO5000:NEXT:COLOR15,4,7:SCREEN1:WIDTH29
1730 LOCATE8,15:PRINTUSING"SCORE=#####";SC
1740 LOCATE3,10:FORI=1TO23:PRINTMID$("ｺﾞｸﾜﾖ､ﾖｸﾔｯﾀ!!ｻｧ ﾕｸｶﾞﾖｲ｡",I,1);:FORW=0TO400
1750 NEXT:NEXT:FORX=190TO0STEP-1:A=USR(0):PUTSPRITE1,(X,X),15,1
1760 PUTSPRITE2,(X,X),6,3:PUTSPRITE0,(X,X+4):NEXT:SCREEN1:BEEP:END
```


★ぼくの友だちに，「ベーマガを買え」とベーマガの宣伝をしてやった。だから，このハガキ載せて／（北海道旭川市・？？？12才）……【影：君をベーマガの50キャンペーン参加第１号に任命してあげよう。】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

協賛：シャープ

ダイヤ・ランナー

50

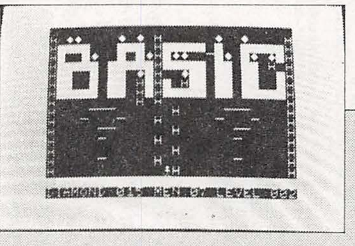
エントリーコードMK① OZUKA



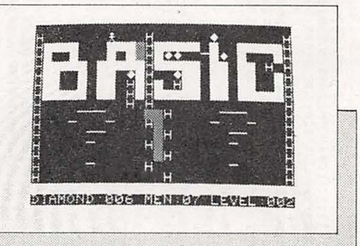
◆ストーリー

ある日，あなたが道路を通っていると，あたりには，ダイヤモンドが落ちていました。

お金に困っているあなたは，急いでダイヤモンドを拾いはじめました。



《写真1》2面です。ダイヤモンドをすべて取るのだが…



《写真2》このように，うまくブロックを使って，それ！

◆遊びかた

RUNすると，いきなりゲームがはじまりますから，I M J Kで上下左右に移動，Zで左に，Xで右にブロックを作ることができます。

作ったブロックは，ダイヤモンドを1個取るごとに，先に作ったブロックから一つずつ消えていきます。

MENは，はじめ8人で，1面クリアするごとに1人増えます。

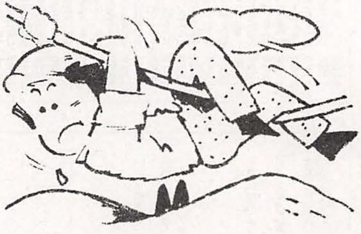
Gキーを押すと，1人減って，その面をもう一度できます。MENがなくなるとゲーム・オーバーになります。

このようにして，全部のダイヤモンドを拾うだけの単純なゲームですが，はっきりいって，むずかしいです。

◆プログラムについて

プログラムはできるかぎりに短くしたつもりです。1000行からは画面のデータで，画面をそのままデータにしています。数字のデータは，自分の位置とダイヤモンドの数です。

全部クリアした人は，データを自由に変えて遊んでください。



ダイヤ・ランナーのプログラム・リスト

```
50 DIM WL(127),D$(15),C(5):TEMPO 7
60 POKE $284B,0:V=53368:ME=7:LV=0
80 LV=LV+1:ME=ME+1:IF LV>6 THEN 670
90 FOR I=0 TO 15
110 READ A$:D$(I)=LEFT$(A$+SPC(28),28)
120 NEXT
130 READ D1,D2
140 FOR I=0 TO 23
150 CURSOR 0,I:PRINT "████████████████████████████████████████
████";
160 NEXT
170 FOR I=0 TO 15
180 CURSOR 6,I+3:PRINT D$(I)
190 NEXT
200 W=0:SP=0:RP=0
210 MN=V+D1:DM=D2:POKE MN,202
220 GOTO 530
230 FOR I=0 TO 127:WL(I)=0:NEXT
240 REM *** MAIN ***
250 W2=PEEK(MN+40):IF W=68 THEN 480
260 IF W*(W<>68)+(W2=67)+(W2=90)+(W2=8) THEN 300
270 POKE MN,W:MN=MN+40:POKE MN,202
280 MUSIC "C0":W=W2
290 GOTO 250
300 GET K$:IF K$="G" THEN 590
310 IF (K$="Z")+(K$="X") THEN 400
320 S=(K$="J")-(K$="K")-(K$="M")*40-(K$="I")*(W=8)*40
330 IF S=0 THEN 250
340 W3=PEEK(MN+S)
350 IF (W3=67)+(W3=90) THEN 250
360 POKE MN,W:MN=MN+S:POKE MN,202:W=W3
370 IF W3=8 THEN MUSIC "‾A0"
380 IF W3=48 THEN MUSIC "‾C0"
390 GOTO 250
400 REM *** BLOCK ***
410 S=1+(K$="Z")*2
420 IF PEEK(MN+S) THEN 250
430 POKE MN+S,90:WL(SP)=MN+S
440 SP=SP+1:IF SP>127 THEN SP=0
450 MUSIC "_C0R0C"
460 GOTO 250
470 REM *** DIAMOND ***
480 MUSIC "C0EG":W=0:DM=DM-1
490 IF WL(RP)=0 THEN 530
500 POKE WL(RP),0:WL(RP)=0:RP=RP+1
510 IF DM=0 THEN 80
520 IF RP>127 THEN RP=0
530 A$=RIGHT$(STR$(DM+1000),3)
540 B$=RIGHT$(STR$(ME+100),2)
550 C$=RIGHT$(STR$(LV+1000),3)
560 CURSOR 6,20
570 PRINT "DIAMOND:";A$;" MEN:";B$;" LEVEL:";C$
580 GOTO 250
590 REM *** GIVE UP ***
600 MUSIC "A4R0A4R0A4R0F8"
610 ME=ME-1:IF ME THEN 140
```


★ハガキよ，お前はベーマガを発展させるために生まれたのだ。ボツにはなりゃしない。さあ，行け！（茨城県利根市・ぴーなっちょ13才）……【影：いきおいあまってボツ行きまでとんできたところを…。私は命の恩人だ！】

CHECKER FLAG

Dr.D：うむ？　この画面はずいぶん同じキャラクターを多く使ってあるが，はたして，どんなプログラムかなっと！　ヒッヒッヒッ。

編：Dr.，変な笑いかたはやめてくださいよ。

Dr.D：つまり，この画面を見ただけで，リスト中での画面データが圧縮されていないということが，わかるということだよ。

編：Dr. も最近，意地悪になってきましたね。

Dr.D：こういったゲームは，つぎにどんな画面がでてくるかというのも一つの楽しみだから，リストを見ただけでわかるというのも残念だな。データ圧縮をすると，リストも短くなるし，一石二鳥じゃな。



```
620 POKE $D337,32
630 CURSOR 15,11:PRINT "GAME OVER"
640 CURSOR 10,14:PRINT "HIT ANY KEY TO START"
650 GET K$:IF K$="" THEN 650
660 RUN
670 REM *** CONGLATULATIONS ***
680 CURSOR 10,8:PRINT "ｱﾅﾀﾊ ｵｵｶﾞﾈ ﾓﾁﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
690 GOTO 630
1000 REM *** LEVEL 1 ***
1010 DATA" ____ ________ ____ ____
1020 DATA"H                        H
1030 DATA"H          ■■            H
1040 DATA"H  ◆       ■  ■      ◆   H
1050 DATA"H          ■  ■ ■■ ■■  ■ H
1060 DATA"H          ■■ ■ ■  ■   ■ H
1070 DATA"H       ◆  ■  ■ ■■ ■■ ■■ H
1080 DATA"H          ■  ■ ■ ■ ■ ■ ■ H
1090 DATA"H ■■       ■  ■ ■■ ■■ ■■ ◆ H
1100 DATA"H ■  ■                   H
1110 DATA"H ■  ■ ■ ■ ■■  ■■  ■■ ■ ■ H
1120 DATA"H ■■ ◆■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■■ H
1130 DATA"H ■  ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■◆■ ■   H
1140 DATA"H ■  ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  ■ ◆ H
1150 DATA"H ■  ■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■ ■■ ■ H
1160 DATA"H                R    ◆  H
1170 DATA 619,8
1200 REM *** LEVEL 2 ***
1210 DATA"
1220 DATA"H ◆◆     ◆ ◆ H     ◆ ◆    H
1230 DATA"H■■     ■■  H■■■ ■  ■■■■H
1240 DATA"H■  ■◆  ■ ■◆H■◆◆  ‾■◆ ■◆ ◆■H
1250 DATA"H■■■■ ■■■■H■■■■ ■■ ■■ H H
1260 DATA"H■■  ■ ■■ ◆■H  ◆■■ ■■ ■■  ■H
1270 DATA"H■■  ■ ■■ H■H■ H■■ ■■ ■■  ■H
1280 DATA"H■■■■ ■■ H■■■■■ ■■ ■■■■H
1290 DATA"H          H H          H
1300 DATA"H     ___      H     ___    H
1310 DATA"H    ‾  ‾    H     ‾  ‾    H
1320 DATA"H     ___      H     ___    H
1330 DATA"H     ‾      H       ‾      H
1340 DATA"H              H            H
1350 DATA"H     ‾      H       ‾      H
1360 DATA"H             RH            H
1370 DATA 619,15
1400 REM *** LEVEL 3 ***
1410 DATA"              R          ◆
1420 DATA"           ◆◆◆         H
1430 DATA"◆■H                ■■■■H■■■
1440 DATA"■■■■■H■■■■             H
1450 DATA"        H              H
1460 DATA"        H              H
1470 DATA"◆      ‾H              H
1480 DATA"■■■■ ■H           ■■■■H■■■■■
1490 DATA"        H■■   ◆      H◆◆◆◆◆◆H
1500 DATA"        H‾‾‾‾‾  ‾‾‾‾‾H     H
1510 DATA"        H            H     H
1520 DATA"H■■ ■■■■■■           H     H
1530 DATA"H ◆‾‾‾‾‾‾‾‾           H■■ ■■■■
1540 DATA"H                   H◆
1550 DATA"H              ‾‾‾‾H
1560 DATA"
1570 DATA 19,15
1600 REM *** LEVEL 4 ***
1610 DATA"
1620 DATA" ◆◆      ◆◆◆    ◆◆◆◆◆◆◆◆
1630 DATA" ■■H■■■H ■■■    ■■■■■■■■ H■■
1640 DATA" ■■H■■  ■■■■    ■■■■■■■■ H■■■
1650 DATA" ■■H   ■■   ■■‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾H■■■■◆
1660 DATA" ■■H   ■■   ■■           ■■■■
1670 DATA" ■■H   ■■   ■■          ■■■■
1680 DATA" ■■H   ■■   ■■         ■■■■
1690 DATA" ■■H   ■■   ■■        ■■■■
1700 DATA" ■■H   ■■   ■■       ■■■■
1710 DATA" ■■H   ■■   ■■      ■■■■
1720 DATA" ■■H   ■■◆  ■■      ■■■■    R
1730 DATA" ■■H   ■■ ◆ ■■H ■■■ H■■■■■■■■
1740 DATA" ■■H   ■■  ◆■■H ■■ H■■■■■■■■
1750 DATA"    H          H    H
1760 DATA"    H          H    H
1770 DATA 469,17
1800 REM *** LEVEL 5 ***
1810 DATA"◆◆◆   ■   ◆◆■‾‾‾■‾H‾H‾H‾H‾H‾H‾
1820 DATA"H◆■  H■H  ■■■H■‾■H‾H■■■■■■■■■■H
1830 DATA"H◆■H■■■■H■HHH■‾■■■H■‾H‾■‾H‾■‾
1840 DATA"H◆■H    ■H■H■■■‾HHHH■  ■H‾H■H‾H
1850 DATA"H◆■H■‾‾HHH■■■■■■■‾H‾■■■■■‾H
1860 DATA"H◆■H■■■■■■■■◆◆◆◆◆◆◆ H ◆◆◆◆◆◆◆
1870 DATA"■■■H■HHHHH■■■■■■■■■ H ■■■■■■■■
1880 DATA"     H■HHHHHHHHHHHHHH ■◆◆◆◆◆◆◆◆
1890 DATA"H■‾H■HHHHHHHHHHHHHHHH■◆◆◆◆◆◆H
1900 DATA"H■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1910 DATA"H ‾‾‾     ◆      ◆ ■      ‾‾‾‾‾‾
1920 DATA"       H ◆ ‾H   ◆◆ ■ ■         H
1930 DATA"       H◆   H    ◆  ■          H
1940 DATA"■      H    H    ■■■■          H
1950 DATA"◆◆   ‾H     H    ◆◆◆■          H
1960 DATA"       H    H    ◆◆◆■         RH
1970 DATA 632,55
2000 REM *** LEVEL 6
2010 DATA"◆◆ R
2020 DATA"H■ H■◆■ ■◆                    H
2030 DATA"H■‾■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H
2040 DATA"H                             H
2050 DATA"H                             H
2060 DATA"H                             H
2070 DATA"H                             H
2080 DATA"H                             H
2090 DATA"H                             H
2100 DATA"H                             H
2110 DATA"H                             H
2120 DATA"H                             H
2130 DATA"H                             H
2140 DATA"H                             H
2150 DATA"H                             H
2160 DATA"H                             H
2170 DATA 9,4
```

MZ-700/1500

★わ〜い，はじめてOFに載ったぞ〜。たけし見てるか〜。ここはながめがいいぞ。なんつってもベーマガ愛読者の顔が見える！（神奈川県泰野市・安西　大12才）……【影：どれどれ。たけし君に，だいすけ君の顔が見えるぞー。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

協賛：シャープ

キー＆ホール



エントリーコードMK② 小笹 龍一

内容，遊びかた

エイリアンにつかまらないように，キーを取ります。すると，ホールが現れます。あとは，エイリアンをホールへ導き，ホールに落としてしまえばいいのです。

ただし，キーを取った後，ハンターが通った後には，壁が出現します。その壁は，ハンターは通れません。しかし，エイリアンが通ると壁は消えます。

もしハンターのまわりが壁にかこまれたりして，動けなくなったときには，スペース・キーを押すと，まわりの壁を消すことができます。しかしこれは，ハンターがキーを拾って，穴が出現しているときでないと，実行できません。

これを行なうと，エイリアンを落とす穴が消え，再度画面のどこかにキーが出現しますので，もう一度キーを取ってください。

なお，ハンターの移動はカーソル・キーです。キーを拾ったときと拾ってないときとでは，ハンターの色がちがいます。

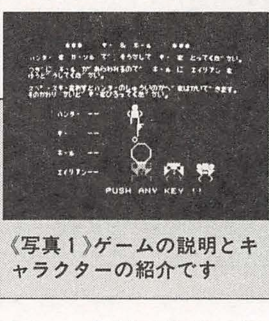
エイリアンどうしが重なると，エイリアンは元の位置にもどります。ハンターも穴に落ちると死にます。ハンターの数は40行のMA＝3です。310行を消すとキーを拾わなくても壁が出現します。360行を消すと，ハンターは穴に落ちません。

《第1表》変数表

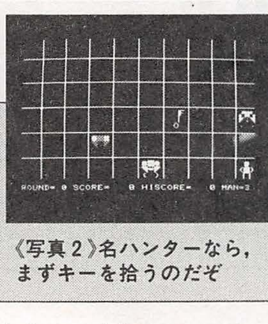
変数	内容
KS	エイリアンが重なったとき，1になる
PI	エイリアンの数
CL	エイリアンの目の色
C$( )	キャラクター： 0と7 ハンター，1～3 エイリアン， 4 キー，5 スペース，6 ホール
C( )，D( )	エイリアンの位置
A( )，B( )	エイリアンの進む方向
E( )，F( )	エイリアンの元の位置
M$( )	エイリアンの移動するときの音
MA	ハンターの数
N	面数
MC	ハンターの色
X，Y	ハンターの位置
HX，HY	ホールの位置
A，B	キーの位置
RU	キーを拾ったとき，1となる

《第2表》プログラムの流れ

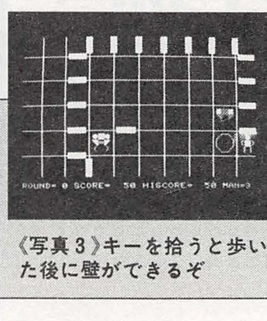
行	内容
50～	画面作成
80～	キャラクター作成
130～	スコア表示
140～	ハンター，キーの表示
160～	エイリアン座標入力および表示
220	キー入力，エイリアン移動，エイリアン全部死んだか？
230	エイリアン目の点滅
250	ハンター用キー入力
280～	ハンター移動
310	キーを拾ったか？
320～	壁の表示
350	エイリアンがいるか
360	ホールがあるか
370	ホールを描く
380	キーを拾った
410	C(M)＝50はエイリアンが死んでいること
420～	エイリアン移動
490～	壁を消す
530	エイリアンどうしが重なった
540	穴に落ちた
560	重なったエイリアンを元にもどす
580	エイリアンとハンターが重なった
620	どのエイリアンと重なったか
650	穴の位置にエイリアンを描く
700	ハンターが穴に落ちた
730	ハンターがエイリアンにつかまった
760～	エイリアンの口を動かす
920	ハンターの色を変える
940～	エイリアンの目の色を変える
1070	キーを描きホールを消す
1090	ハンターのまわりの壁を消す
1140	エイリアンを全部やっつけた
1190	エイリアンをホールに落とした
1230	キーを描く



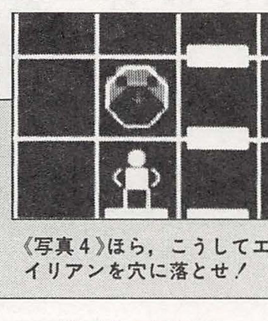
《写真1》ゲームの説明とキャラクターの紹介です



《写真2》名ハンターなら，まずキーを拾うのだぞ



《写真3》キーを拾うと歩いた後に壁ができるぞ

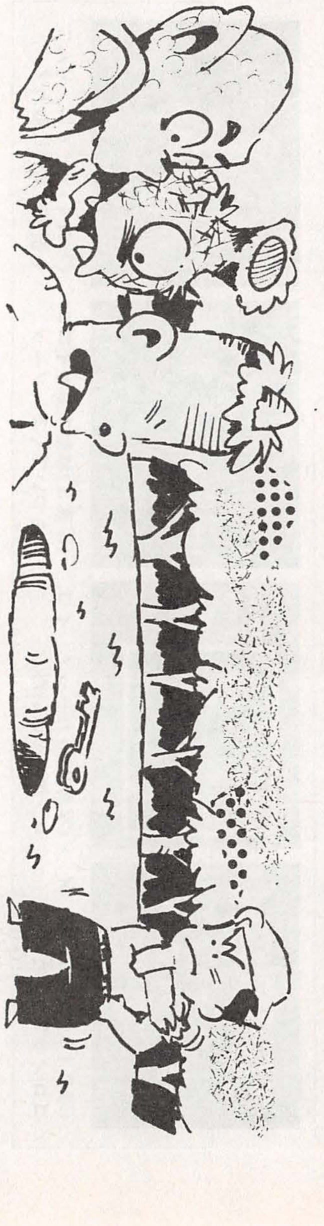


《写真4》ほら，こうしてエイリアンを穴に落とせ！

★高校受験まで，あとわずか。つぐ美さーん！おうえんのことばをひとことといってください！（岩手県胆沢郡・青木基至）……【つぐ美：ガンバッテケラエ♥！影：全国の受験生もガンバッテケレ！】

キー＆ホールのプログラム・リスト

```
10 REM***  キ- & ホ-ル  ***
20 POKE$3444,0:V=$D000:HI=0:KS=0:TEMPO7:CL=2:K1$="——":K2$="|▓|▓|"
30 DIM C$(7),C(10),D(10),A(4),B(4),E(10),F(10),M$(4):M$(1)="C0":M$(2)="-F0":M$(3
)="+F0"  :GOSUB1280 :REM **セツメイ
40 SC=0:MA=3:N=0
50 MC=7:COLOR,,5,0:PRINT"▣";:FORJ=1TO5:FORI=1TO3:PRINT"   |   |   |   |   |   |
  |   |   |":NEXT
60 PRINT"——┼——┼——┼——┼——┼——┼——┼——┼——":NEXT
70 FORI=1TO3:PRINT"   |   |   |   |   |   |   |   |   |":NEXT
80 C$(0)=" ● ▓▓(▓)▓▓ || ":C$(1)="▓▓▓▓V▓▓▓ ┐"
90 C$(2)=CHR$($DE)+"▓"+CHR$($DF)+"▓▓↓▓▓( )":C$(3)="●▓●▓▓=▓▓( )"
100 C$(4)="  ▓▓  |▓▓ O ":C$(5)="   ▓▓   ▓▓   "
110 C$(6)="╱‾╲▓▓  ▓▓╲_╱":IFST=0RETURN
120 C$(7)="╲●╱▓▓ ▓ ▓▓ || "
130 FORI=0TO7:C$(I)="▓"+C$(I):NEXT:X=37:Y=21:M=1:PI=0:GOSUB1440:REM** SCORE
140 CURSORX,Y:PRINT[MC,]C$(0);:REM **ハンタ-
150 RU=0:GOSUB1240:CURSORA,B:PRINT[6,]C$(4);:REM キ-
160 RESTORE180:FOR I=1TO3:READ J:C(I)=J:E(I)=J:NEXT
170 FORI=1TO3:READ J:D(I)=J:F(I)=J:NEXT
180 DATA 1,37,1   ,1,1,21
190 FR=0:FOR I=1TO3:IF (C(I)=X)*(D(I)=Y) THEN FR=1
200 CURSOR C(I),D(I):PRINT[I*2,]C$(I);:NEXT:IF FR=1 THEN740
210 REM*** MAIN *****
220 GOSUB260:GOSUB410:IF PI=3 THEN1140:REM** GTKY-ALMV-END
230 M=M+1:IF M=4 THEN M=1:GOSUB950
240 GOTO220
250 REM ** KEY IN ***
260 C=0:D=0:GET K$:IFK$=""RETURN
270 IF K$=" " GOTO1050
280 C=-2*(K$="▓")*(PEEK(V+X-2+Y*40)<>$43)+(K$="▓")*(PEEK(V+X+2+Y*40)<>$43)*2
290 D=-2*(K$="▓")*(PEEK(V+X+(Y-2)*40)<>$43)+(K$="▓")*(PEEK(V+X+(Y+2)*40)<>$43)*2
300 IF(X+C<0)+(X+C>38)+(Y+D<0)+(Y+D>22)+((C=0)*(D=0))RETURN
310 IF RU=0 THEN340 :REM** キ- ナシ
320 CURSORX+C,Y+D:IF C<>0 THEN PRINT[5,]"▓▓▓▓";:GOTO340
330 PRINT[5,]"▓▓";
340 CURSORX,Y:PRINTC$(5);
350 X=X+C*2:Y=Y+D*2:H=PEEK(V+X+(Y-1)*40):IF H=$43 THEN 730 :REM** ヤラレタ
360 IF H=$70 THEN 700 :REM** アナニオチタ
370 CURSORX,Y:PRINT[MC,]C$(0);:IF(PEEK(V+HX+1+HY*40)=0)*(RU=1)THENCURSORHX,HY:PR
INT[3,]C$(6);:REM アナ ヲ カク
380 IF(H=$3D)*(RU=0) THEN 880 :REM キ-ヲトッタ
390 RETURN
400 REM *** エイリアン  ***
410 IF(C(M)=50)+(RND(1)<.5)RETURN
420 A(M)=0:B(M)=0
430 IF RND(1)>.5 THEN B(M)=SGN(Y-D(M))*2:GOTO0450
440 A(M)=SGN(X-C(M))*2
450 IF(A(M)=0)*(B(M)=0) RETURN
460 CURSORC(M)+A(M),D(M)+B(M)
470 IFPEEK(V+C(M)+A(M)+(D(M)+B(M))*40)<>$43 THEN:MUSICM$(M):GOTO 500:REM BLOCK ナ
シ
480 IF A(M)<>0 THEN PRINT[5,]"▓"+K2$;:GOTO0500
490 PRINT[5,]"▓"+K1$;
500 GOSUB260:REM GTKY
510 CURSORC(M),D(M):PRINT C$(5);
520 C(M)=A(M)*2+C(M):D(M)=B(M)*2+D(M)
530 IFPEEK(V+C(M)+(D(M)-1)*40)=$43 THEN KS=1     :REM *** エイリアンドウシノ ショウトツ
540 IFPEEK(V+C(M)+1+D(M)*40)=$3D GOSUB1200:RETURN    :REM**ホ-ル イン
550 CURSOR C(M),D(M):PRINT[M*2,]C$(M);:FA=1:I=M:GOSUB980:FA=0
560 IF KS=1 GOSUB600:KS=0:REM**→
570 IF(PEEK(V+A+B*40)=0)*(RU=0) THEN CURSORA,B:PRINT[6,]C$(4);:REM** キ-ヲ カク
580 IF((X=C(M))*(Y=D(M)))+(FR=1)RETURN 730
590 RETURN
600 REM ***エイリアンドウシ カカサナッタ ***
610 CURSORC(M),D(M):PRINTC$(5);:MUSIC"DEF"
620 FORG=1TO3:IF G=M  THEN640
630 IF(C(M)=C(G))*(D(M)=D(G))THEN M1=G
640 NEXT G
650 CURSOR E(M),F(M):PRINT[M*2,]C$(M);:XX=E(M):YY=F(M):GOSUB680
660 CURSOR E(M1),F(M1):PRINT[M1*2,]C$(M1);:XX=E(M1):YY=F(M1):GOSUB680
670 C(M1)=E(M1):D(M1)=F(M1):C(M)=E(M):D(M)=F(M):RETURN
680 FR=0:IF(XX=X)*(YY=Y)THEN FR=1
690 RETURN
700 REM*** ホ-ル ニ オチタ!
710 FORI=0TO200STEP10:GOSUB 860
720 CURSORX,Y:PRINT[3,]C$(0);:CURSORX,Y:PRINT[3,]C$(6);:NEXTI:USR($47):GOTO810
730 REM*** エイリアンニヤラレタ *****
740 FORI=1TO3:IF(X=C(I))*(Y=D(I))THENM=I
750 NEXTI
760 FOR I=0TO30:GOSUB 860:NEXT
770 CURSORX,Y:PRINT[M*2,]C$(M);
780 FORJ=0TO4:CURSORX,Y:PRINT[M*2,]"-":FORI=90TO130:GOSUB860:NEXTI
790 GOSUB950:CURSORX,Y:PRINT[M*2,]"ロ";:GOSUB 860
800 FORI=150TO200:GOSUB860:NEXTI:USR($47):NEXTJ
810 FR=0:MA=MA-1:IF MA=0 GOSUB1430:GOTO1470
820 FORI=1TO3:IF C(I)>40 THEN840
830 CURSORC(I),D(I):PRINTC$(5);
840 NEXT
850 CURSORHX,HY:PRINTC$(5);:CURSORA,B:PRINTC$(5);:GOTO 50
860 POKE$B15,90,I:USR($44):RETURN
870 REM*** ホ-ル ヲ カク ****
880 TEMPO7: MUSIC"C2RDRERFRGR"
890 HX=INT(RND(1)*8+1)*4+1:HY=INT(RND(1)*4+1)*4+1
900 IF PEEK(V+HX+1+HY*40)<>0 THEN890
910 CURSORHX,HY:PRINT[3,]C$(6);:REM** ホ-ル
920 MC=3:CURSORX,Y:PRINT[MC,]C$(0);
930 RU=1:SC=SC+20:GOSUB1440:RETURN
940 REM*** メ ノ テンメツ ***
950 FA=0:IF CL=7 THEN CL=2:R$="( )":GOTO970
960 CL=7:R$="╱ ╲"
970 FOR I=1TO3:IF C(I)=50 THEN 1020
980 ON I GOTO 990,1000,1010
990 COLORC(I)-1,D(I)-1,2,CL-1:COLORC(I)+1,D(I)-1,2,CL-1:GOTO1020
1000 CURSOR C(I)-1,D(I)+1:PRINT[4,]R$;:GOTO1020
1010 COLORC(I)-1,D(3)-1,CL,:COLORC(I)+1,D(I)-1,CL,
1020 IF FA=1 RETURN
1030 NEXTI:RETURN
1040 REM *** カベ ハカイ ****
1050 IF RU=0 RETURN
1060 RU=0:GOSUB1240:MUSIC"EOFGE"
1070 CURSORA,B:PRINT[6,]C$(4);:CURSORHX,HY:PRINTC$(5);
1080 MC=7:CURSORX,Y:PRINT[MC,]C$(0);
1090 IF Y-2>0 THEN CURSORX-1,Y-2:PRINTK1$;:REM↑
1100 IF Y+2<23 THEN CURSORX-1,Y+2:PRINT K1$;:REM↓
1110 IF X-2>0 THEN CURSORX-2,Y-1:PRINT K2$;:REM←
1120 IF X+2<39 THEN CURSORX+2,Y-1:PRINT K2$;:REM→
1130 RETURN
1140 REM *** クリア ***
1150 MUSIC"C2CDDEEFFGG":N=N+1:PI=0
1160 FORI=0TO3:CURSORX,Y:PRINT[MC,]C$(7);:MUSIC"RRG":CURSORX,Y:PRINT[MC,]C$(0);:
MUSIC"RRF":NEXTI:MC=7
1170 CURSOR X,Y:PRINT[MC,]C$(0);
1180 CURSOR HX,HY:PRINTC$(5);:GOSUB1440:GOTO150
1190 REM *** ホ-ル ニ オトシタ ***
1200 FORI=0TO200STEP10:GOSUB 860
1210 CURSORC(M),D(M):PRINT[M*2,]C$(M);:CURSORC(M),D(M):PRINT[3,]C$(6);:NEXTI:USR
($47)
1220 PI=PI+1:C(M)=50:SC=SC+30:GOTO1440
1230 REM *** キ-ノハッセイ ***
1240 A=INT(RND(1)*8+1)*4+1:B=INT(RND(1)*4+1)*4+1:IF PEEK(V+A+1+B*40)<>0 THEN1240
1250 CURSORA-2,B+1:PRINT"|▓|▓|▓——▓|▓|▓|▓——";
1260 RETURN
1270 REM ** セツメイ *******
1280 COLOR,,6,0:PRINT"▣":CURSOR7,1:PRINT"***  キ- & ホ-ル  ***":GOSUB1420
1290 CURSOR1,3:PRINT"ハンタ- ヲ カ-ソル デ ソウサシテ キ- ヲ トッテクダサイ。":GOSUB1420
1300 CURSOR1,5:PRINT"ツギニ ホ-ル ガアラワレルノデ ホ-ル ニ エイリアン ヲ"           "
1310 CURSOR1,6:PRINT"ユウドウシテクダサイ。              ":GOSUB1420
1320 CURSOR1,8:PRINT"スペ-スキ-ヲオストハンタ-ノシュウイノカベヲハカイデキマス。":GOSUB1420
1330 CURSOR1,9:PRINT"ソノカワリ サイド キ-ヲニロッテクダサイ。":GOSUB1420
1340 ST=0 :GOSUB80:ST=1
1350 CURSOR6,12:PRINT"ハンタ- --";:CURSOR17,11:PRINT[7,]C$(0);:GOSUB1420
1360 CURSOR6,15:PRINT"キ-   --";:CURSOR17,14:PRINTC$(4);  :GOSUB1420
1370 CURSOR6,18:PRINT"ホ-ル  --";:CURSOR18,17:PRINT[3,]C$(6);:GOSUB1420
1380 CURSOR6,21:PRINT"エイリアン--";:FORJ=1TO3:CURSOR J*5+13,20:PRINT[J*2,]C$(J);:GOS
UB1420:NEXTJ
1390 CURSOR14,24:PRINT"PUSH ANY KEY !!";:GOSUB1420
1400 GETK$:IF K$=""THEN1400
1410 GOSUB1420:RETURN
1420 FORI=0TO60:POKE$B15,I,I:USR($44):NEXT:USR($47):RETURN
1430 REM*** SCORE ****
1440 IF SC>HI THEN HI=SC
1450 CURSOR0,24:PRINT[6,]USING"ROUND=## SCORE=#### HISCORE=#### MAN=#";N;SC;HI;M
A;
1460 RETURN
1470 REM ** GAMEOVER ***
1480 CURSOR15,7:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
1490 CURSOR15,8:PRINT"♥";:PRINT[6,]"GAMEOVER";:PRINT[5,]"♥"
1500 CURSOR15,9:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
1510 CURSOR15,11:PRINT[0,3]"-PUSH ANY KEY!-"
1520 GETK$:IF K$=""THEN1520
1530 GOTO40
```



★あるスーパーでの会話―**店員**：これ１本30円，安いよ！**影**：えー，それじゃ高いよ。**店員**：しようがない。じゃあ，３本100円だ！**影**：よし，買った！（群馬県藤岡市・Zaccs18才）……【**影**：ワタシの勝ちだぜ！**編**：プッ！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

協賛：シャープ

IGORON（イゴロン）

エントリーコードMK③　神楽　紅葉



★説　明

森の中をかけ回り，りんごを集めます。イゴロンに囲まれて動けなくなっても，ワープで他の場所へ移動できます。イゴロンにはさわってもぶつかっても死にません。

カーソル・キーで移動し，スペース・キーでワープし，りんごを制限時間内に7個集めると，1面クリアで，時間切れでゲーム・オーバーです。ワープをするとボーナスが減ります。プログラムはイゴロンの移動と，BGMにマシン語を使っています。BGMでは，BASIC内ルーチンを改造して使っていて，BASICプログラムの880，890行のサブ・ルーチンでそれぞれBGMモード，ノーマル・モードとしています。

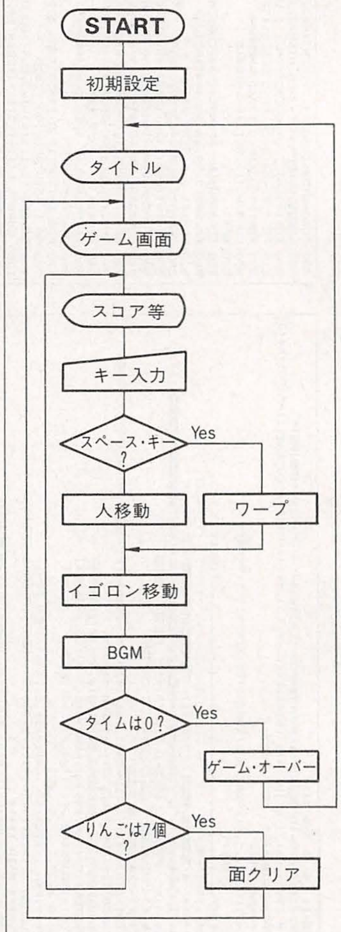
改造については，BGMの変更はデータを変えるだけですが，エンドマークFF（π）を最後に付けます。イゴロンは32匹まで増やせますが，そんなに必要ないでしょう。BGM付きのコーヒー・ブレイクをつけてもおもしろいでしょう。

《第1表》変数表

変数	内容
BO	ボーナス
HI	ハイスコア
K	KEY入力等(文字変数)
L	面数
SC	スコア
T	集めたりんごの数
TI	タイム
X，Y	りんごの座標
X0，Y0	人の座標

♥

♥



《第1図》フローチャート

CHECKER FLAG

編：わざわざ，マシン語のアセンブル・リストをつけて送っていただきましたが，ページの都合上，カットさせていただきました。ゴメンナサイ。

Dr.D：だが，フローチャートがついているから，それを参考にしてもらいたいものだな。

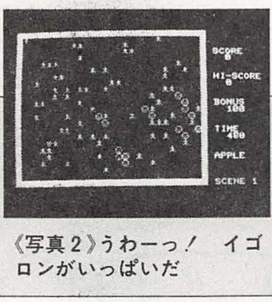
影：リスト中に ■/■ というのがあるけれど，これはなんなのかなあ。ねえDr.。

Dr.D：これを見てもわかるように，リストを読みやすくするための努力が感じられる。ワシがいつもREM文をわかりやすくと言っていることが，このような形になって現れ，実に喜ばしいな。

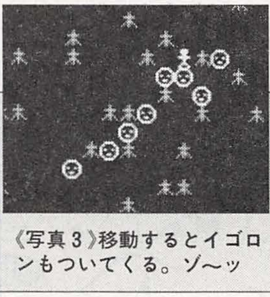
影：でも，ゲームはいまいちだぜ。



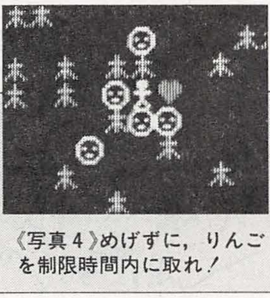
《写真1》タイトル画面。イゴロンってなんだ？



《写真2》うわーっ！　イゴロンがいっぱいだ



《写真3》移動するとイゴロンもついてくる。ゾ〜ッ



《写真4》めげずに，りんごを制限時間内に取れ！

★マジだぜー，載せてよな，たのんだからな！　はじめてなので少し緊張しています。（宮城県仙台市・急に止まった自転車にぶつかってこけた英ちゃん10才）……【影：こっちはライオネス○○という強い味方が！つぐ美：むっ！】

IGORONのプログラム・リスト

```
10 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ ショキ セッテイ ◤◢◤◢◤◢◤◢
20 LIMIT &HCDFF:DEFINT A-Z:DEFSTR K
30 DEF FNA(A$)=VAL("&H"+A$)
40 FOR A=&HCE00 TO &HCE9F STEP 8:C=0
50 FOR B=A TO A+7:READ K:D=FNA(K):POKE B,D:C=C+D:NEXT B
60 READ K:IF C<>FNA(K) THEN PRINT "DATA ERROR IN";((A-&HCE00)/8*10)+570:END
70 NEXT A
80 FOR I=0 TO 117 STEP 29:READ K:MEM$(&HCF03+I,29)=K:NEXT I
90 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ タイトル ヒョウジ ◤◢◤◢◤◢◤◢
100 CLS:COLOR 4:RESTORE 840:FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 3
110 READ K:D=FNA(K):FOR C=0 TO 7
120 LOCATE 3+B*8+C,2+A:IF (D AND 2↑C) THEN PRINT CHR$(104)
130 NEXT C:NEXT B:NEXT A
140 PRINTTAB(11);"■■HEY! I AM IGORON."
150 COLOR 6:FOR I=1 TO 5:LOCATE I*6,16:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■":NEXT I
160 COLOR7:PRINTTAB(13);"■■HIT ANY KEY"
170 IF INKEY$="" THEN 170
180 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ IGORON スタート ◤◢◤◢◤◢◤◢
190 L=1:SC=0
200 COLOR 6:CLS:LOCATE 15,8:PRINT "SCENE";L
210 GOSUB 890:PLAY6,"C2RF1GAG2RFRARFRGRCRR+CR+CR+CR+C6"
220 FOR I=0 TO 14:LOCATE I+15,I+8:PRINT"           ■■■■■■■SCENE";L:NEXT I
230 COLOR 1:PRINT "■";STRING$(30,"■");STRING$(23,"■■");STRING$(29,"■■");STRING
$(22,"■■");
240 COLOR 6:FOR I=0 TO 70:LOCATE RND*26+2,RND*20+1:COLOR 4:PRINT "木":NEXT I
250 FOR I=0 TO 31:J=-(I<7+L/2):X=(RND*17+11)*J:Y=(RND*10+11)*J
260 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(104*J)
270 POKE &HCEB4+I*2,X,Y:NEXT I
280 BO=100:X0=1:Y0=1:TI=500-20*L:T=0:X=0:GOSUB 880:POKE &HCF00,0,3,&HCF
290 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ メイン ルーチン ◤◢◤◢◤◢◤◢
300 LOCATE 31,3:COLOR 7:PRINT "SCORE■■■■■";SC
310 LOCATE 31,7:PRINT "HI-SCORE■■■■■■■";HI
320 LOCATE 31,11:PRINT "BONUS■■■■■";BO
330 LOCATE 31,15:PRINT "TIME■■■■";TI
340 LOCATE 31,19:PRINT "APPLE■■■■";:COLOR 2:PRINT STRING$(T,"♥")
350 IF X=0 THEN X=RND*27+1:Y=RND*20+1:LOCATE X,Y:COLOR2:PRINT "♥"
360 K=INKEY$(0):IF K=" " THEN 460
370 COLOR6:LOCATE X0,Y0:PRINT " "
380 X1=(K="■")-(K="■"):Y1=(K="■")-(K="■"):X0=X0+X1:Y0=Y0+Y1
390 IF X0=X AND Y0=Y THEN X=0:T=T+1:SC=SC+BO*10:BO=BO+5*L:GOTO 410
400 IF CHARACTER$(X0,Y0)<>" " THEN X0=X0-X1:Y0=Y0-Y1
410 COLOR 5:LOCATE X0,Y0:PRINT CHR$(99)
420 POKE &HCEB0,X0,Y0:CALL &HCE00:CALL &HCE70
430 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 500
440 IF T=7 THEN L=L+1:SC=SC+BO+TI*L:GOSUB 890:PLAY"R9F1G+FR9":GOTO 200 ELSE 300
450 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ ワープ ルーチン ◤◢◤◢◤◢◤◢
460 COLOR 6:LOCATE X0,Y0:PRINT " "
470 X0=RND*27+1:Y0=RND*21+1
480 LOCATE X0,Y0:PRINT CHR$(99):BO=BO-RND*30*SQR(L):GOTO 420
490 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ ゲーム オーバー ◤◢◤◢◤◢◤◢
500 FOR I=1 TO 99:COLOR I MOD7+1:LOCATE X0,Y0:PRINT CHR$(99+I MOD4)
510 POKE &HC7D,I:CALL &HC25:NEXT I:PAUSE 10:CALL &HC40 :COLOR 7:CLS
520 LOCATE 15,6:PRINT "GAME OVER"
530 PRINTTAB(13);"■■YOUR SCORE";SC
540 IF HI<SC THEN HI=SC:PRINTTAB(15);"■■HI-SCORE !"
550 GOSUB 890:PLAY4,"#C3#FA#G8#F9R5":GOTO 100
560 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ マシンゴ データ ◤◢◤◢◤◢◤◢
570 DATA D3,E3,21,B4,CE,06,20,7E,3FD
580 DATA 32,B2,CE,23,7E,32,B3,CE,406
590 DATA 2B,E5,2A,B2,CE,E5,CD,5E,4CA
600 DATA CE,7E,E1,FE,CF,20,2E,ED,535
610 DATA 5B,B0,CE,7C,BA,28,05,30,36C
620 DATA 02,24,24,25,7D,BB,28,05,1D4
630 DATA 30,02,2C,2C,2D,54,5D,CD,235
640 DATA 5E,CE,7E,B7,20,0F,3E,CF,39D
650 DATA 77,2A,B2,CE,CD,5E,CE,AF,4C9
660 DATA 77,ED,53,B2,CE,E1,3A,B2,504
670 DATA CE,77,23,3A,B3,CE,77,23,3BD
680 DATA 10,AD,D3,E1,C9,00,D5,4C,45B
690 DATA 26,D0,11,28,00,0D,79,FE,2B3
700 DATA FF,28,03,19,18,F7,D1,C9,3EC
710 DATA F3,3A,00,CF,ED,5B,01,CF,414
720 DATA 83,30,01,14,5F,CD,B7,19,2C4
730 DATA 1A,06,01,FE,2B,28,04,FE,274
740 DATA 2D,20,02,04,13,3C,28,0A,0D4
750 DATA 1A,FE,23,20,01,04,3A,00,19A
760 DATA CF,80,32,00,CF,FB,C9,00,414
770 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ BGM データ ◤◢◤◢◤◢◤◢
780 DATA CFFAAFC-A-#A-#A-#AFFFRFEFFGGE
790 DATA C-#A-ACGFFFRDDEFFDD-A-#A-#A-#
800 DATA AFFFRFEFFGGEECCG#AAAARFFFGGAA
810 DATA +C#A#ADDDREEEFFGG#AAGAAARFFFG
820 DATA GAA+C#A#ADDDREEEFFGGGAGFFFRガガ
830 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ ガメン データ ◤◢◤◢◤◢◤◢
840 DATA E7,38,C7,89,12,45,29,8A,12
850 DATA 44,29,9A,92,45,27,AA,12,45
860 DATA 25,CA,12,45,29,8A,E7,38,C9,89
870 ' ◣◥◣◥◣◥◣◥ BGM ON/OFF ◤◢◤◢◤◢◤◢
880 POKE&H19ED,0:POKE&H19F7,20:POKE&H1A08,0:RETURN
890 POKE&H19ED,205:POKE&H19F7,201:POKE&H1A08,205:RETURN
900 '◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥
910 ' ■   SUPER  COSMIC  ROMANCE    ■
920 ' ■         I G   R   N         ■
930 ' ■ PROGRAMED BY MOMIJI KAGURA  ■
940 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
```



MZ-700/1500

★誓いの言葉：宣誓！われわれは，健康のためなら命をすててもかまわないことを誓います。(千葉県我孫子市・たぬき・ぶた・ねこ・うし・かば・ムーミン12才)……【影：読者のため命をはって働くことを…。編：ちがいの言葉？】

MZ-1500用

パーパーマンはそこにいる

協賛：シャープ



エントリーコードMK④ 須羽 密夫

このゲームは，いつもカバオンにいじめられているミツ夫が，パーパーマンに変身し，コピー・ロボットと協力して，カンケリでカバオンにしかえししよう（ずっとカバオンをオニにさせよう）というものです。

REM 画面について

両側に小屋があり，その間にレンガべいと積まれたブロックがあり，その間(画面中央)にカンがあります。パーパーマンになったミツ夫が右，コピー・ロボットのミツ夫が左の小屋に隠れていて，オニはもちろんカバオンで，カンの横にいます。

REM パーパーマン＆コピーについて

2人ともカーソル・キーの←→で左右に移動します。2人とも小屋にいるとき，←でパーパーマンが左に，→でコピーが右に小屋からでます。カンをけったらすばやく自分の小屋に帰りましょう。カンの向こうには進めません。

5＋面数×2回カンをけったら面クリアです。

REM カバオンについて

ミツ夫たちを見つけるため，一方の小屋に近づいていくので，カバオンが小屋に入る前に，他方に隠れているほうがでていって，カンをけってください。カバオンが小屋に入ったり，レンガやレールの上にあがったとき，パーパーマン，あるいはミツ夫が小屋に入っていなかったら，見つかってゲーム終了です。

カンがけられたら，カバオンは，カンをもとのところに置きにもどってきて，けってきたほうの小屋に歩み寄っていきます。今度は，今まで隠れていたほうがでていって，カンをけるのです。このくり返しです。

REM ブービーについて

そこへ「パトロールをサボッて何してんだ‼」と，ブービーが飛んできて，バナナを落としはじめます。このバナナには，くさったバナナと，新鮮なバナナとがあり，くさったほうに，1ラウンド中5回当たると，ゲーム終了で，新鮮なほうは，取ると＋10点です。これもしっかり利用して，点をかせいでください。

しかし，慣れないうちは，あまり欲をださずに，カンをけることだけに集中したほうがいいでしょう。

REM バードマンについて

このようすをバードマンがＵＦＯに乗って見ていて，「カバオンがバナナに当たってはいけない」と，カバオンのいる側半分のバナナを，空中で静止させます。

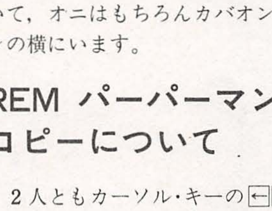
カンをけられて，カバオンが引き返して反対側に移ったら，ＵＦＯも反対側に移って，その側半分のバナナを静止させます。今まで，ＵＦＯがいたほうのバナナは，静止を解除され，再び落下をはじめます。

REM 補足

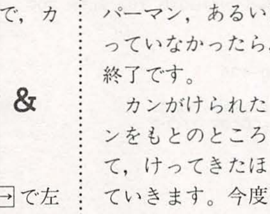
くさったバナナに1回も当たらずに，新鮮なバナナを40個取ったら，ボーナ

《第1表》主な変数

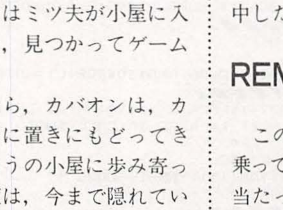
変数	内容
①ＰＸ，ＰＹ	パーパーマン or コピーのＸ，Ｙ座標
②ＫＸ，ＫＹ	カバオンのＸ，Ｙ座標
③ＸＸ，ＹＹ	移動前の①，②のＸ，Ｙ座標
④Ｘ，Ｙ	移動後の①，②のＸ，Ｙ座標
⑤Ｂ(n)，ＢＢ(n)	n番目のバナナの状態
⑥ＢＲ(n)	n番目のバナナの種類
⑦ＢＹ(n)	n番目のバナナのＹ座標
⑧ＣＸ	カンのＸ座標
⑨Ｃ	カンの状態(－３：けられていない，３：けられている)



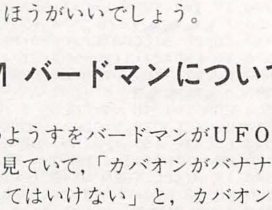
《写真1》キャラクターの紹介。適当なキーでＧＯ！



《写真2》パーパーマンとコピーの活躍はいかに！



《写真3》よし，カンをけってすばやく家にもどれ！



《写真4》あーあ，カバオンに見つかってしまいました

★編集長さん，お願いですから影さんの顔をベーマガの表紙にだしてください。も，もちろん，かくごはできていますから。(神奈川県川崎市・岩沢哲也12才)……【編集長：よし，50万部達成したらね。影：みんな応援してくれよ。】

ス400点が与えられ，簡単(本当に簡単)な演出があります。

1行目のPOKE文は，GET文をオートリピート化させています('85年11月号「スパローDX」参照)。

パーパーマンはそこにいるのプログラム・リスト

```
10 POKE23666,0:'====「ハ゜-マン ハ ソコニイル」====PROGRAMMED BY MITSUO SUWA ON NOV. 21,1984
20 GOSUB980:GOSUB890:'===================================================
30 'スクリーン
40 CLS3:SC=0:BOX[3]0,0,319,160:BOX[3]235,165,319,195
50 FOR I=0 TO270 STEP270:LINE[4]I+8,158,I+8,130:LINE[4]I+4,136,I+24,112,I+44,136
:LINE[4]I+40,158,I+40,130:NEXT I
60 CURSOR0,21:PRINT[3,7]"ハ゜-マン.ハ ソコニイル.   ":CURSOR10,21:PRINT[1]"R.ODND."
:CURSOR10,23:PRINT[2]"S.CORE."
70 CURSOR0,23:PRINT[6]"H.IGH.":CURSOR20,21:PRINT[4]"D.AMAGE.":CURSOR21,23:PRINT[
5]"P.OINT.":CURSOR30,21:PRINT[3]"T.ALKING."
80 CURSOR11,19:PRINT[1,6]"":CURSOR24,17:PRINT[6,2]""
90 CONSOLE22,3,30,10:MUSIC M1$;M2$;M3$;M4$
100 FPRINT[20,19]2:PRINT"カハ゛オ!カンケリ.ショウセ゛."
110 FOR I=0 TO9:B(I)=0:BB(I)=1:BY(I)=0:NEXT:DA=0:PO=0:C=-3:K=5:RO=RO+1
120 X=3:Y=18:F=14:GOSUB830:X=36:PX=X:F=10:GOSUB830:KX=18:X=KX:F=6:GOSUB830
130 CURSOR26,21:PRINT USING"***";DA:CURSOR26,23:PRINT USING"***";PO
140 CURSOR15,23:PRINT USING"*****";SC:CURSOR15,21:PRINT USING"****";RO:CURSOR4,2
3:PRINT USING"*****";HS
150 K1=K:' ハ゛ナナ ラッカ
160 K=((20-KX)/ABS(20-KX)+1)*5/2:IF K=K1 THEN180
170 IF K>K1 THEN U1=38:U2=1:GOSUB260:ELSE U1=1:U2=38:GOSUB260
180 FOR L=0 TO2:FOR J=K TO K+4:ON B(J) GOTO220:ON BB(J) GOTO200
190 FPRINT[J*3+6,18]0:BB(J)=1:BY(J)=0
200 IF RND(1)*10>3 THEN 250:ELSE FPRINT[AX,1]0:AX=J*3+6:FPRINT[AX,1]1
210 B(J)=1:BR=INT(RND(1)*3):BR(J)=INT(BR*2/(BR+1))+4
220 BY(J)=BY(J)+3:FPRINT[J*3+6,BY(J)-3]0:FPRINT[J*3+6,BY(J)]BR(J)
230 IF BY(J)=18 THEN B(J)=0:BB(J)=0
240 IF J=(PX-6)/3 AND BY(J)=PY THEN B(J)=0:BB(J)=1:ON BR(J)-3 GOTO 360,630
250 IF KX=3 OR KX=36 THEN700:ELSE300
260 ' ハ゛-ト゛マン イト゛ウ
270 CURSOR U1,1:PRINT" ":CURSOR U2,1:PRINT[6]CHR$(96)
280 FOR I=2 TO3:CIRCLE[0](U1+1)*8,8,10*I*I:NEXT I
290 FOR I=2 TO3:CIRCLE[5](U2+1)*8,8,10*I*I:NEXT I:RETURN
300 ' ハ゜-マン ミツオ イト゛ウ
310 GET K$:IF K$="" THEN 520:ELSE Z=((K$="")-(K$=""))*3:K$=""
320 PX=PX+Z:IF PX<3 THEN PX=33:ELSE IF PX>36 THEN PX=6
330 IF (PX=18 AND Z=-3) OR (PX=21 AND Z=3) THEN PX=PX-Z:GOTO520
340 X=PX:F=(20-PX)/ABS(20-PX)*2+12:GOSUB790:PY=Y:IF PX=3 OR PX=36 THEN520
350 IF PY<>BY((PX-6)/3) THEN390:ELSE N=BR((PX-6)/3)-4:ON N GOTO630
360 MUSIC STOP:MUSIC"S0M5T4V15O5E0C3"
370 BA=BA+1:FPRINT[BA-1,24]4:IF BA=40 GOSUB530
380 SS=(BR((PX-6)/3)-5)*-5+5:BY((PX-6)/3)=0:BB((PX-6)/3)=1:GOTO480
390 IF PX=3 THEN PX=36:GOTO520:ELSE IF PX=36 THEN PX=3:GOTO520
400 IF PX=KX AND C=-3 THEN690
410 ' キック
420 IF (PX=18 OR PX=21) AND C=-3 THEN C=3:ELSE520
430 NOISE N1$;N2$:FOR I=20 TO KX STEP Z/3
440 FPRINT[I,19]0:FPRINT[I+Z/3,19]2+CC:CC=CC+1:CC=CC*-(CC<>2):NEXT I
450 NOISE WAIT:FPRINT[I,19]0
460 MUSIC"S4M5V15T604G1RGRGRGA3E1CD5C3DC-AE5R1R5G1RGRGRGA3E1CD5C3DC-A1C5";"S2M1V
13T604E1REREREF3C1-A-B5G4R1G4R1RGRGCDEFREREREREF3A3G5G3AGF1E6"
470 PO=PO+1:CURSOR26,23:PRINT USING"***";PO:SS=50
480 ' トクテン
490 SC=SC+SS:CURSOR15,23:PRINT USING"*****";SC
500 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR4,23:PRINT USING"*****";HS
510 IF SS<50 THEN410:ELSE IF PO=RO*2+5 THEN J=K+5
520 NEXT J:ON PO-RO*2-4 GOTO840:NEXT L:GOTO580
530 ' ホ゛-ナス
540 FOR I=0 TO39:FPRINT[39-I,24]0:MUSIC"S0M6V15T605E1"
550 SC=SC+10:CURSOR16,23:PRINT USING"****";SC:NEXT I:BA=0
560 MUSIC"S2M6T5V15O4E4E1E4E1E3#D1E5A3GE1DCE5-A1CDEDCD3-A1CDEDCD5D4DODDG1G3E5";"
S2M6V15T5O4C5CC3-B1C5E3D-A1-G-F-A5R3FFFRGGGR0R6B1B3G5"
570 FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO7:PAL 7-I:WAIT200:NEXT I,J:RETURN
580 ' カハ゛オ イト゛ウ
590 Z=(20-KX)/ABS(20-KX)*C:X=KX+Z:F=6:GOSUB790:KX=X:KY=Y:ON C-2 GOTO760
600 IF (KY=15 AND PX<((20-KX)/ABS(20-KX)-1)*-10+14 AND PX>((20-KX)/ABS(20-KX)-1)
*-10+3) OR KX=PX THEN690
610 ON KX-2 GOTO700:ON KX-35 GOTO700:ON KX-PX+1 GOTO700
620 IF KY=BY((KX-6)/3) THEN BY((KX-6)/3)=0:BB((KX-6)/3)=1:GOTO150:ELSE150
630 ' ダ゛メ-シ゛
640 MUSIC STOP:MUSIC "V15T703S8M1C0DEFGCDEFG";"V15T7S804M1G0FEDCGFEDC"
650 FOR I=1 TO BA:FPRINT[I-1,24]0:NEXT I:BA=0
660 BY((PX-6)/3)=0:IF PX<20 THEN PP=3:ELSE PP=36
670 XX=PX:YY=PY:X=PP:Y=18:F=(20-PX)/ABS(20-PX)*2+12:GOSUB830:PX=PP
680 DA=DA+1:CURSOR26,21:PRINT USING"***";DA:ON DA-4 GOTO720:GOTO520
690 ' ケ゛-ム オ-ハ゛-
700 MUSICSTOP:MUSIC"V15T703S8M1C0FEDCFEDCEDFEGFA";"V15T703S8M1COEDFEGACFEDCFED"
710 FOR M=1 TO11:PRINTMID$("E.アッ!ミ-ツケタ!.",M,1);:WAIT200:NEXT M
720 WAIT300:FOR M=1 TO23:PRINTMID$("E.クソオ...      .モ-ヤ-メタ!!.",M,1);:WAIT200:NEXT
730 MUSIC"O4S4M255T6G3R1GCDEFGDORD1G3RC7":MUSICWAIT:PRINT"E.マタ゛スル/?.(Y/N)"
740 GET G$:IF G$<>"Y" AND G$<>"N" THEN740:ELSE CONSOLE
750 IF G$="Y" THEN RO=0:XX=0:BA=0:GOTO30:ELSE PRINT"":POKE23666,255:END
760 ' カン ハイチ
770 CX=KX+((20-KX)/ABS(20-KX)-1)/2*3+2:FPRINT[CX-Z,YY+1]0:FPRINT[CX,Y+1]2
780 IF CX<>20 THEN150:ELSE C=-3:X=KX+Z:F=6:GOSUB790:KX=X:GOTO150
790 XX=X-Z:' キャラクタ フ゜リント
800 IF XX=12 OR XX=24 THEN YY=15:ELSE YY=18
810 IF X=12 OR X=24 THEN Y=15:ELSE Y=18
820 IF XX>36 OR XX<0 THEN1090
830 FPRINT[XX,YY]0,0[XX,YY+1]0,0:FPRINT[X,Y]F,F+1[X,Y+1]F+2,F+3:RETURN
840 ' クリア-
850 FOR I=1 TO15:PRINTMID$("E.モウ .オニ .イヤダ.",I,1);:WAIT200:NEXT I
860 FOR I=0 TO9:FPRINT[I*3+6,BY(I)]0:NEXT I
870 XX=KX:YY=KY:X=18:F=6:GOSUB830:FOR I=0 TO9:KX=X
880 XX=PX:YY=PY:X=((20-PX)/ABS(20-PX)-1)*-33/2+3:Y=18:F=(X-3)/33*-4+14:GOSUB830:
PX=X:PY=Y:GOTO90
890 CLS:'ショキカ゛メン
900 CURSOR12,1:PRINT"ハ゜-マン.ハ ソコニイル.":FOR II=1 TO5:READ CO(II),CO$(II):NEXT
910 FOR I=6 TO14 STEP4:FPRINT[9,I/2+D]I,I+1:FPRINT[9,I/2+D+1]I+2,I+3
920 CURSOR11,I/2+D:D=D+1:PRINT[CO(D)]"...";CO$(D):NEXT
930 FOR I=2 TO5 STEP2:FPRINT[9,I+10]I,I+1
940 CURSOR11,I+10:D=D+1:PRINT[CO(D)]"...";CO$(D):NEXT
950 FPRINT[10,16]1:CURSOR11,16:PRINT[2]"...フ゛-ヒ゛-"
960 CURSOR10,18:PRINT[6]CHR$(96);"...ハ゛-ト゛マン./.UFO":CURSOR12,20:PRINT"↓ANY KEY
970 GET G$:IF G$=""THEN960:ELSE RETURN
980 ' ショキセッテイ
990 CCOLOR,,7,:INIT"CRT:G":PRTY2:DIM B(9),BY(9),BB(9),BR(9),CO(5),CO$(5)
1000 N1$="S0M8O5T4V15E5":N2$="S7M1T7O5V15C3DEFGAB"
1010 M1$="V15L5S0M6T5O4C1DEFGAF3C1F1GAF3C1F2G#A1A3G5"
1020 M2$="V15L5S0M8T5O3R1RRCCCC3R1CCCC3R1C2CORC1C3C5"
1030 M3$="V15L5S0M8T5O3R1RRFFFF3R1FFFF3R1F2FORG1G3E5"
1040 M4$="V15L5S0M8T5O3R1RRAAAA3R1AAAA3R1A2AOR#A1#A3G5"
1050 FOR I=1 TO17:READ DA$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(DA$):NEXT
1060 DATA"0000000000000000 387CFED6FEFE7C38 006C7C546C107C38":' フ゛-ヒ゛-
1070 DATA"3C0408102000003C 3C3C3C3C3C3C3C3C 3C0408102000003C":' カン(タテ)
1080 DATA"0000C1A191890000 0000FFFFFFFF0000 0000C1A191890000":' カン(ヨコ)
1090 DATA"0000000000000000 E27F061AFA660C0C E2FF7F1FFFFF6E0E":' ハ゛ナナA
1100 DATA"00000884E0040818 04060CF4E40C1818 0406047004081000":' ハ゛ナナB
1110 DATA"000000003F06040F 030E1E1E002F3D1F 00000000002F3D10":' カハ゛オ
1120 DATA"00000000FC6020F0 C0B07BB800F4BCF8 000000000F4BC08"
1130 DATA"000F00000000001E 107F7F7F7F600000 1000001F007F1E00"
1140 DATA"00F0000000000078 08FEFEFEFE060000 080000F800FE7800"
1150 DATA"030F1F1136343439 0000464F4F4D4D46 0000464F4F4D4D46":' ハ゜-マン
1160 DATA"C0F098686C2C2C6C 000062F2F2B2B262 000062F2F2B2B262"
1170 DATA"3F003C3F00000E0E 000F3F3F300E0E00 000C3F3F3F0E0E00"
1180 DATA"FC003CFC00007070 00F0FCFC0C707000 0030FCFCFC707000"
1190 DATA"272F3E1C180E0404 0000010307171D0D 0000010307171D0D":' ミツオ
1200 DATA"E0F0783818702020 000080C0E0E8B8B0 000080C0E0E8B8B0"
1210 DATA"001F0F0F00000E0E 07011F1F100E0E00 060F1F1F0E0E00"
1220 DATA"00F0F8F800007070 E080F8F808707000 60F0F8F8F707000"
1230 RETURN:'---------------------------------------------------------------
1240 DATA 3,"カハ゛オ = .オニ.",1,"ハ゜-マン (ミツオ)",5,"ミツオ.ノ.コヒ゜-ロホ゛ット",7,"カン (+50)",4,"ハ゛
ナナ (+10 , ダ゛メ-シ゛1)"
```


★やったぜ影さん。おれは11月15日にＰＣ－8801mkⅡSR30を買ったぞ。これで，ナイコン族ともオサラバだよー！(広島県呉市・**山形晃一13才**)……【**影**：ちゃんとプログラムを勉強して，投稿するんだぞ。待ってるよ。】

MZ-80B/2000/2200/2500(80Bモード)用

協賛：シャープ

ジャッキー君のぶどう狩り

50

エントリーコードMB① NORI



★はじめに

こんにちは！　NORIです。おもしろいゲームを作ったので遊んでみてください。

★ストーリー

ジャッキー君は大のぶどう好き。今日も元気にぶどう狩りにやってきました。ところが，ナシが突然怒りだして，攻撃してきました。

ナシにぶつからないようにぶどうをたくさん取ってください。

★操作方法＆説明

RUNして説明を見てください。ジャッキー君はテンキーの[4][6]で左右に動き，[8]でジャンプです。[2]でワープ。それと，取ったぶどうをカゴに入れます。

ジャンプしてぶどうを取って，下のカゴに入れてください。ただし，一度に5房までしか持てません。

なお，ジャッキー君は天井になにもないところでは，ジャンプできません。

左右からナシが攻撃してきますので，うまくジャンプでよけてください。また，ぶらさがり器（V）にジャンプして，ぶらさがっていられますが，限度があります。うまく，計算してぶらさがってください。

それと，地面にある◯のところで[2]キーを押すと，上から下に（または下から上に）ワープします。

2,000点でジャッキー君が1人増えます。また，各面をクリアすると，残りタイムによってボーナス得点が加算されます。

★プログラムについて

ちょっと長めではありますが，特別なことは別にしていないので，わかりやすいと思います。

ナシのスクロールのみにマシン語を使っています。

★改造へのアドバイス

グラフィックを使ってないので，ジャッキー君やナシ，または地面などを変えてみるのもいいと思います。

もし，このゲームがむずかしいと思ったら，1000行の（10＊ME）の10を大きくしてください。

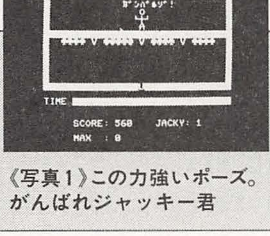
P.S.

最初のうちは簡単にクリアできますが，このゲームは約20段階に難易度がわかれていますので，全面クリアは至難のワザでしょう。もし，できたらOFコーナーにでもハガキをだしてみてください。



CHECKER FLAG

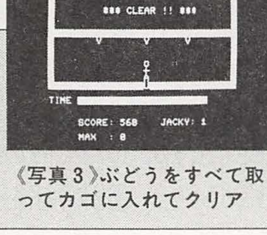
Dr.D：フーン。
編：どうしたんですか。Dr.。
Dr.D：いつも，DATA文は最後に置くようにと言っているのに…，と思ってな。ワシがいつもCHECKER FLAGで言っていることを聞いていないのかと思うと，悲しくなってくるよ。
編：そんなことはないですよ。CHECKER FLAGが役に立つという声が多いんですよ。
Dr.D：うむ，このリストだって，半分ぐらいには短くなっているハズなんだがな。
編：なるほど，CURSORとPRINTの山ですものね。それと，あちこちにGOTO文が点在してスパゲッティですね。



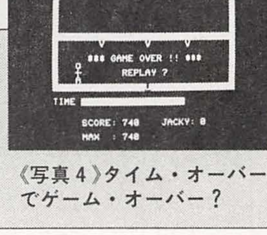
《写真1》この力強いポーズ。がんばれジャッキー君



《写真2》ナシの攻撃には要注意，ぶらさがってホラ



《写真3》ぶどうをすべて取ってカゴに入れてクリア



《写真4》タイム・オーバーでゲーム・オーバー？

★12月号135ページのイラストでは，影さんは辞書を持っていないと言っているのに，11月号147ページでは，辞書をひいている!?(長野市・マックシェイク14才)……【影：気分によって持ったり，食べたくなったりするのです。】

ジャッキー君のぶどう狩りのプログラム・リスト

```
0 REM ***** ｼﾞｬｯｷｰｸﾝ ﾉ ﾌﾞﾄﾞｳｶﾞﾘ ｹﾞｰﾑ *****
89 REM *** ﾏｼﾝｺﾞ & ｻｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ ***
90 DATA 219,232,203,255,211,232,0,33,68,209,6,30,126,254,147,204
91 DATA 38,160,35,16,247,0,33,121,210,6,30,126,254,147,204,54
92 DATA 160,43,16,247,201,0,229,120,254,30,202,71,160,175,119,246
93 DATA 147,43,119,225,201,0,229,120,254,30,202,71,160,175,119,246
94 DATA 147,35,119,195,51,160,0,175,119,195,51,160
95 DATA +A0,+F0,+A0,+F0,+A0,+F0,+D0,+C0
99 REM *** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***
100 LIMIT $9FFF:CONSOLEC40,N,S0,24:TEMPO7
102 DIM MU$(8)
105 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
110 HI=0:JA$="08⇔+8⇔A":KE$=" 8⇔ 8⇔ ":GOSUB 2000
115 JE$="V8⇔X8⇔O":M1$="C2R0D2R0E2R4":M2$="C2R0D2R0E2R0F2R0G2R0A2R0B2R0+C2R0"
117 SP$="+F2R4+E6R3+D4R2+C6R2+D6+C3A3R3+C6R2+C6R6A5G5F6R6G3R2A6R2+C6R2+D8"
120 FOR I=0 TO 75:READ DA:POKE(40960+I),DA:NEXT I
125 FOR I=1 TO 8:READ MU$(I):NEXTI
130 SC=0:JA=3
140 B1$="▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒"
150 B2$="▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒"
190 MU=0:ME=5
200 JX=19:JY=6:TM=0:BU=0:KA=0:JP=0:Q=2:BO=2:BB=2:M=1
250 REM *** ｼｮｷｶﾞﾒﾝ ***
260 PRINT CHR$(6);"    *** ｼﾞｬｯｷｰｸﾝ ﾉ ﾌﾞﾄﾞｳｶﾞﾘ ｹﾞｰﾑ ***"
270 CURSOR 3,2:PRINT STRING$("▒",32)
280 FOR I=1 TO 6:CURSOR 3,2+I:PRINT"▒";SPACE$(30);"▒":NEXTI
290 CURSOR 3,9:PRINT B1$
300 FOR I=1 TO 6:CURSOR 3,9+I:PRINT"▒";SPACE$(30);"▒":NEXTI
310 CURSOR 3,16:PRINT B2$
320 FOR I=3 TO 10 STEP 7
330 CURSOR 5,I:PRINT" **** V ***** V **** V **** "
340 NEXT I:CURSOR JX,JY:PRINT JA$
350 CURSOR 3,18:PRINT"TIME ";STRING$("■",27)
360 CURSOR 8,21:PRINT"SCORE:";SC;TAB(22);"JACKY:";JA
365 CURSOR 8,23:PRINT"MAX  :";HI
370 MUSIC M1$,M1$,M1$,M2$:CURSOR 16,5:PRINT"ｶﾞﾝﾊﾞﾙｿﾞ!"
380 CURSOR 18,7:PRINT"ﾚ":CURSOR 20,7:PRINT"｣":MUSIC"R7R7"
385 CURSOR 18,7:PRINT" ":CURSOR 20,7:PRINT" "
390 CURSOR 16,5:PRINTSPACE$(9)
499 REM *** ｷｰｽｷｬﾝ & ｲﾄﾞｳ ***
500 TM=TM+0.03:CURSOR 8,18:PRINT STRING$("■",27-INT(TM));SPACE$(27-INT(TM))
505 IF INT(TM)=27 THEN CURSOR 8,18:PRINT" ":GOTO 1500
510 IF JP=1 THEN 920
520 GET A:IF A=0 THEN 1000
525 IF (A=8)+(A=2) THEN 600
526 J1$=CHARACTER$(JX-1,JY+2):J2$=CHARACTER$(JX+1,JY+2)
527 IF (A=4)*(J1$="●")THEN CURSOR JX-1,JY+2:PRINT" ":GOTO 1500
528 IF (A=6)*(J2$="●")THEN CURSOR JX+1,JY+2:PRINT" ":GOTO 1500
530 CURSOR JX,JY:PRINT KE$
540 JX=JX+(A=4)-(A=6):JX=JX-(JX=3)+(JX=34)
550 CURSOR JX,JY:PRINTJA$:MUSICMU$(M):M=M+1:M=M+(M=9)*8
560 GOTO 1000
599 REM *** ｼﾞｬﾝﾌﾟ & ﾜｰﾌﾟ & ｶｺﾞﾆ ｲﾚﾙ ***
600 IF A=8 THEN 800
610 IF CHARACTER$(JX,JY+3)="U"THEN 650
620 IF CHARACTER$(JX,JY+3)="U"THEN 700
630 GOTO 1000
650 CURSOR JX,JY:PRINT KE$:IF Q=2 THEN 670
655 JY=6:Q=2:IFCHARACTER$(JX,JY+2)="●"THEN CH=1
660 GOTO 680
670 JY=13:Q=1:IFCHARACTER$(JX,JY+2)="●"THEN CH=1
680 CURSOR JX,JY:PRINT JA$:IF CH=1 THEN 1500
690 GOTO 1000
700 IF BU=0 THEN 1000
710 FOR I=1 TO BU:KA=KA+1:MUSIC"-B0":SC=SC+10:CURSOR 14,21:PRINT SC
715 IF SC=2000 THENJA=JA+1:MUSIC"+C0R0+C0R0+C0R0":CURSOR28,21:PRINT JA
717 NEXT I
720 IF KA=34 THEN 1200      :REM ﾒﾝｸﾘｱﾍ
730 BU=0:GOTO 1000
800 JU$=CHARACTER$(JX,JY-3):IF(JU$<>"♣")*(JU$<>"V")THEN 1000
810 IF JU$="V" THEN 900
815 IF BU=5 THEN 1000       :REM ﾓｳ ﾊｲﾗﾅｲ
820 CURSOR JX,JY:PRINT KE$:CURSOR JX,JY-3:PRINT JA$:MUSIC"+E0+F0"
830 BU=BU+1:CURSOR JX,JY-3:PRINT KE$:CURSOR JX,JY:PRINT JA$:GOTO 1000
899 REM *** ｼﾞｬﾝﾌﾟ ***
900 CURSOR JX,JY:PRINT KE$:CURSOR JX,JY-2:PRINT JA$:MUSIC"+B0":JT=10:JP=1
920 JT=JT-1:IF JT<>0 THEN 1000
925 E=0:JP=0:IF CHARACTER$(JX,JY+2)="●" THEN 1500
930 CURSOR JX,JY-2:PRINT KE$:CURSOR JX,JY:PRINT JA$:GOTO 1000
999 REM *** ﾅｼ ﾊｯｾｲ ***
1000 IF INT(RND(1)*(10*ME))=0 THEN 1020
1010 GOTO 1100
1020 IF INT(RND(1)*100)>40 THEN 1040
1030 CURSOR 33,8:PRINT"●":GOTO 1100
1040 CURSOR 4,15:PRINT"●":GOTO 1100
1099 REM *** ﾅｼ ｽｸﾛｰﾙ ***
1100 BO=BO-1:IF BO>0 THEN 500
1105 BO=BB:USR($A000):IF(JP=0)*(CHARACTER$(JX,JY+2)="●")THEN 1500
1110 GOTO 500
1200 REM *** ﾒﾝ ｸﾘｱ ***
1205 FOR I=1 TO 27-INT(TM):MUSIC"-B0":SC=SC+10:CURSOR 14,21:PRINT SC
1207 IF SC=2000 THENJA=JA+1:MUSIC"+C0R0+C0R0+C0R0":CURSOR28,21:PRINT JA
1208 NEXT I
1210 MUSIC"+C4+C4+C4+C4"
1220 CURSOR 12,6:PRINT"*** CLEAR !! ***":MUSIC"R7R7":ME=ME-1:IF ME=0 THEN ME=1:
MU=MU+1
1230 IF MU=5 THEN B1$="▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒"
1240 IF MU=10THEN B2$="▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒"
1250 IF MU=15 THEN B1$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒"
1260 IF MU=20 THEN B2$="▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒U▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1270 IF MU=25 THEN 1300
1280 GOTO 200
1300 MUSIC SP$:IF BB=1 THEN 1400
1310 BB=1:GOTO 140
1400 REM *** ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ｾｲﾊ ***
1410 FOR I=1 TO 27:CURSOR 5+I,5:PRINT MID$("ﾔｯﾀ! ｼﾞｬｯｷｰｸﾝﾊ ｽﾍﾞﾃﾉ ﾌﾞﾄﾞｳｦ",I,1)
1420 MUSIC"+B0R1":CURSOR 5+I,7:PRINT MID$("ﾄﾘﾏｼﾀ｡ ｺﾚﾃﾞ ｳｴｼﾞﾆ ｽﾙｺﾄﾓﾅｲ!!",I,1)
1430 MUSIC"-B0R1":NEXTI
1440 FOR I=1 TO 3:CURSOR 16,12:PRINT"ﾊﾞﾝｻﾞｰｲ":MUSIC"R7"
1445 CURSOR 16,12:PRINT"        ":MUSIC"R7"
1450 NEXTI:GOTO 1605
1500 REM *** ｼﾝﾀﾞ ***
1505 CURSOR JX,JY-2:PRINT KE$
1510 FOR I=1 TO 10:CURSOR JX,JY:PRINT JE$:MUSIC"-C2":CURSOR JX,JY:PRINT JA$:MUS
IC"+C2":NEXTI
1515 CH=0
1520 JA=JA-1:CURSOR 28,21:PRINT JA:IF JA=0 THEN 1600
1530 MUSIC"R7R7+C0+C0":IF INT(TM)=27 THEN TM=0
1540 GOTO 500
1600 REM *** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ***
1602 MUSIC"R7-C2R2-E2R2-G5R2-C2R2-E2R2-G5R2-C2R2-E2R2-G2R2-E2R2-C2R2"
1605 IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 14,23:PRINT HI
1610 CURSOR 9,12:PRINT"*** GAME OVER !! ***":CURSOR 15,14:PRINT"REPLAY ?"
1620 GET A$:IF A$="Y" THEN 130
1630 IF A$="N" THEN POKE$952,166:END
1640 GOTO 1620
2000 REM *** ｾﾂﾒｲ ***
2010 PRINT CHR$(6);"    *** ｼﾞｬｯｷｰｸﾝ ﾉ ﾌﾞﾄﾞｳｶﾞﾘ ｹﾞｰﾑ ***"
2020 CURSOR 19,2:PRINT JA$:CURSOR 16,5:PRINT"ｼﾞｬｯｷｰｸﾝ"
2025 CURSOR 23,7:PRINT"♣ ---→ ﾌﾞﾄﾞｳ (17ｻ)"
2030 CURSOR 23,9:PRINT"● ---→ ﾅｼ":CURSOR 23,11:PRINT"U ---→ ｶｺﾞ"
2040 CURSOR 23,13:PRINT"V ---→ ﾌﾞﾗｻｶﾞﾘｷ":CURSOR 23,15:PRINT"U ---→ ﾜｰﾌﾟﾀﾞｲ"
2050 CURSOR 3,7:PRINT"8  → JUMP":CURSOR 2,9:PRINT"4 6 → ｲﾄﾞｳ"
2060 CURSOR 3,11:PRINT"2  → ﾜｰﾌﾟ&ｶｺﾞﾆｲﾚﾙ"
2065 CURSOR 1,14:PRINT"ｲﾁﾄﾞﾆ 5ﾌｻﾏﾃﾞ ﾓﾃﾏｽ｡"
2070 CURSOR 1,17:PRINT"ｼﾞｬｯｷｰｸﾝ ﾊ ﾌﾞﾄﾞｳｶﾞﾀﾞｲｽｷ! ｷｮｳﾓ ﾌﾞﾄﾞｳｶﾞﾘ"
2080 CURSOR 1,19:PRINT"ﾆ ｷﾏｼﾀ｡ ｵｺｯﾀ ﾅｼﾆ ﾌﾞﾂｶﾗﾅｲﾖｳﾆ ﾄｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡ "
2090 CURSOR 10,22:PRINT"HIT ANY KEY TO START"
2100 GET A$:IF A$="" THEN 2100
2110 RETURN
2120 REM ***** 1985 Sep.  BY NORI *****
```

MZ-80B/2000

★友人のMは，ラジコンがはやっていたころ，「パソコンなんて高いだけだろう」と言っておきながら，僕がMSX2を買ったつぎの日から毎日，かよってくる。(高知県宿毛市・LAYDOCK14才)……【編：まるで影さん。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001,G-RAM1)用

くぎうち

協賛：シャープ



エントリーコードMB② 小門前伸司

◎なっいよう

くぎを打ちまくれ!!

◎あっそびっかたっ

ミャン君を④⑥⑦⑨キーで左移動，右移動，左ジャンプ，右ジャンプさせてください。くぎの上にジャンプで何回か乗って打ちつけます。なぜか，打った壁の下に穴があきます。そして，何個か打つと面クリアです。

でも，くぎぬきが，うろうろしています。打っている途中のくぎをひっこぬいてしまいます。

それから，ジャンプのことですが，ふつうに⑦⑨を押すと上の壁ぎりぎりにななめジャンプします。歩きながら⑦⑨を押すと，ハイ・ジャンプできます。ハイ・ジャンプでは，くぎを打つことは無理でしょう。くぎ，くぎぬき，はりにぶつかると，当然死にます。なお，300点ごとにミャン君は増えます。

《第1表》変数表

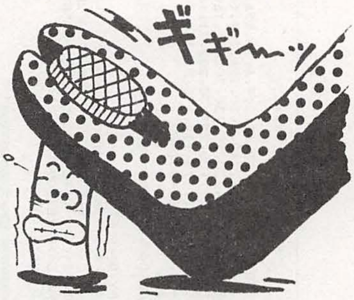
FE(n,m)	画面状況	A	1…している　0…していない
C$(n)	キャラクター	AT	くぎをふんだか
HS	ハイスコア		1…ふんだ　0…ふんでない
SC	スコア	RR	最下段の穴の大きさ
R	ラウンド	KX	くぎぬきX軸
MA	ミャン君の残り	KY	くぎぬきY軸
TN	面で殺すくぎの数	KH	くぎぬき方向
FE	ミャン君の増え値	TD	くぎ降りているか
TT	くぎをふむ数		1…降りている　0…降りていない
MM	ミャン君を表示する数	TL	くぎをふんだ数
TX	くぎX軸	HX	ミャン君のジャンプの方向
TY	くぎY軸	F1	くぎ，ミャン君右足の下
TH	くぎ方向	F2	くぎ，ミャン君左足の下
X	ミャン君X軸	KA	ジャンプの加速度
Y	ミャン君Y軸	SS	そのときの得点
JU	ジャンプしているか	TK	くぎの降りるときの加速度

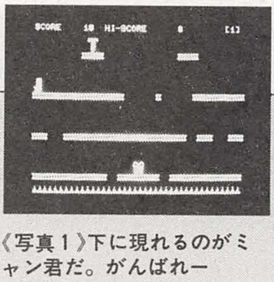
CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，キャラクター・データのケタをそろえているとは感心だ。だが，もっとよくするには，キャラクター・データの数を16進数に直して，キャラクター・パターンを読みやすくすることだ。

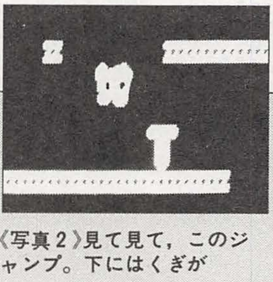
編：ところで，キャラクター・データを16進数にしたときに，どうやってキャラクターのドットを読むんですか？

Dr.D：うむ，いい質問だ。16進↔2進の変換は，10進よりもずっと簡単にいくんだ。16進の"0〜$F"に対応する2進のドット・パターンを暗記し，16進を見たときに各ケタの数を2進に直していく。最初はむずかしいかもしれないが，慣れると大変便利なんだな。

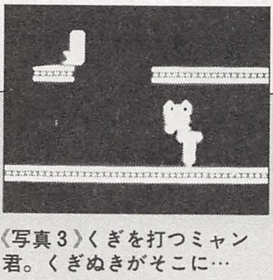




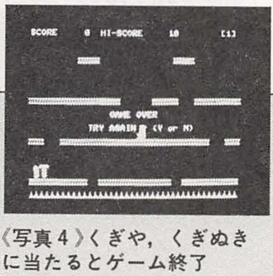
《写真1》下に現れるのがミャン君だ。がんばれー



《写真2》見て見て，このジャンプ。下にはくぎが



《写真3》くぎを打つミャン君。くぎぬきがそこに…



《写真4》くぎや，くぎぬきに当たるとゲーム終了

★僕はMSXユーザーですが，X1用の「ウイングマン」を買って，みごと4,800円を損した大バカものです。笑ってください。(神奈川県高座郡・菅野純彦11才)……【編：ハハハハ！影：グハ，グハ，グ〜。腹減った〜。】

```
10 CLR:CONSOLE C40,S0,24,N,GN:TEMPO 7:GRAPH I1,C,O1
20 DIM FE(39,24),C$(6)
30 HS=0:GOSUB 10000
40 REM ========== ショキ セッテイ
50 SC=0:R=1:MA=2:FE=1
60 REM ========== ガメン セッテイ
70 FOR I=0 TO 39:FOR J=0 TO 24:FE(I,J)=0:NEXT J,I
80 GRAPH I1,C,O0:PRINT CHR$(6)
90 CURSOR 15,10:PRINT "ROUND":R
100 FOR I=0 TO 39:FE(I,22)=1:FE(I,16)=1:FE(I,10)=1:FE(I,1)=1:FE(I,0)=1:NEXT
110 FOR I=0 TO 3:FE(9+I,4)=1:FE(27+I,4)=1:NEXT
115 TN=R+2:IF TN>5 THEN TN=5
120 RR=R:IF RR>4 THEN RR=4
130 TT=R+2:BX=INT(RND(1)*14)+2
140 FOR J=BX TO BX+RR:FE(19-J,22)=0:FE(20+J,22)=0:NEXT
150 FOR I=17 TO 22:FE(I,10)=0:NEXT
160 FOR I=1 TO 2:BX=INT(RND(1)*27)+6:FOR J=BX TO BX+2:FE(J,10)=0:NEXT J,I
170 FOR I=0 TO 2:FE(3+I,16)=0:FE(34+I,16)=0:NEXT
200 FOR I=4 TO 22:FOR J=0 TO 39
210 POSITION J*8,I*8+(FE(J,I)=2)*8
220 IF FE(J,I) THEN PATTERN-8,C$(4)
250 NEXT J,I
260 FOR I=0 TO 39:POSITION I*8,24*8:PATTERN-8,C$(5):NEXT:GRAPH O1
270 PRINT CHR$(6);"SCORE      0  HI-SCORE       0          [";STR$(R);"]";
280 GOSUB 300:GOSUB 330:GOTO 370
290 REM ========== スコア etc
300 CURSOR 27-LEN(STR$(HS)),0:PRINT HS
310 MM=MA:IF MM>4 THEN MM=4
320 CURSOR 29,0:PRINT STRING$("●",MA):RETURN
330 CURSOR 10-LEN(STR$(SC)),0:PRINT SC:IF SC>=FE*300 THEN MUSIC "+B3+#B5+A3+#B5
+G3+#B5":MA=MA+1:FE=FE+1:GOSUB 310:GOTO 330
340 RETURN
350 TX=10-(RND(1)<.5)*18:TY=2:TH=INT(RND(1)*2)*2-1:RETURN
360 REM ========== スタート マエ
370 X=19:Y=20:JU=0:AT=0:KX=0:KY=8:KH=INT(RND(1)*2)+1:TD=0:TL=0:GOSUB 350
380 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,C$(1)
390 POSITION TX*8,16:PATTERN-16,C$(2)
400 POSITION 0,64:PATTERN-16,C$(3)
410 MUSIC "+E0+D+CBAGFGAB+C+D+E+F+G+A+B+#B"
420 REM ========== ミャン
430 POKE$952,0:GET K$:POKE$952,166:XA=X:YA=Y
440 ON JU GOTO 560
450 JU=-(K$="7")-(K$="9")*3:IF JU THEN KA=-2+(VAL(K$)=VAL(KK$)+3):HX=JU-2:JU=1:
GOTO 440
460 X=X+(K$="4")-(K$="6"):HX=(XA-X)*(K$<>KK$):IF (X<0)+(X>38) THEN X=0-(X<0)*38
470 F1=FE(X,Y+2):F2=FE(X+1,Y+2)
480 IF F1+F2+JU=0 THEN KA=1:JU=1:HX=0:GOTO 560
490 IF (F1+F2>0)-(X<TX+2)*(X>TX-2)*(Y=TY-2)*(KA>0) GOTO 810
500 KK$=K$
510 POSITION XA*8,YA*8:PATTERN-16,C$(0)
520 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,C$(1)
530 IF Y=23 GOTO 1040
540 IF AT THEN MUSIC "+E0+D+#F":AT=0:IF TL=TT GOTO 940
545 GOTO 650
550 REM ========== ジャンプ
560 X=X+HX:Y=Y+KA:KA=KA+1+(KA=3)
570 IF (X<0)+(X>38) THEN X=XA:HX=-HX
580 F3=FE(X,Y+1)+FE(X+1,Y+1):IF F3=0 GOTO 620
590 IF KA>0 THEN HX=0:X=XA:GOTO 620
600 Y=YA:KA=3
620 IF Y=23 GOTO 510
630 GOTO 470
640 REM ========== テキ
650 XA=TX:YA=TY:IF TL GOTO 730
660 IF TD GOTO 770
670 TX=TX+TH:IF (TX<0)+(TX>38) THEN TX=0-(TX<0)*38
690 F1=FE(TX,TY+2):F2=FE(TX+1,TY+2)
700 IF (F1+F2=0)*(TD=0) THEN TD=1:TK=1:GOTO 770
710 IF F1+F2 THEN TD=0
720 POSITION XA*8,YA*8:PATTERN-16,C$(0)
730 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN-16,C$(2)
740 IF (X>TX-2)*(X<TX+2)*(TY=Y) GOTO 1050
750 GOTO 870
760 REM ========== カコウ
770 TY=TY+TK:TK=TK+1+(TK=3)
780 IF TY>20 GOSUB 350
790 GOTO 690
800 REM ========== ツブス
810 IF (F1=1)+(F2=1) THEN JU=0:GOTO 500
820 KA=-1:AT=1
840 TL=TL+1
850 GOTO 500
860 REM ========== クギヌキ
870 XA=KX:YA=KY
880 KX=KX+KH:IF (KX<0)+(KX>38) THEN KX=XA:KY=KY+6+(KY=20)*18:KH=-KH
890 POSITION XA*8,YA*8:PATTERN-16,C$(0)
900 POSITION KX*8,KY*8:PATTERN-16,C$(3)
910 IF (KX>TX-2)*(KX<TX+2)*(KY=TY) THEN TL=0
915 IF (X>KX-2)*(X<KX+2)*(KY=Y) GOTO 1050
920 GOTO 430
930 REM ========== テキ コロス
940 SS=INT(RND(1)*5+1)*10:CURSOR TX,TY:PRINT STR$(SS)
950 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN-24,C$(0)+C$(0):MUSIC "+G+A+B+#BR5"
960 FE(TX,TY+2)=0:FE(TX+1,TY+2)=0:TL=0:CURSOR TX,TY:PRINT "  "
970 SC=SC+SS:GOSUB 350:GOSUB 330:TN=TN-1:IF TN GOTO 650
980 REM ========== クリア
990 CURSOR 15,12:PRINT "BONUS";R*100
1000 SC=SC+R*100:R=R+1:GOSUB 330
1010 FOR I=1 TO 3000:NEXT
1020 TN=TN+1+(TN=5)*3:GOTO 70
1030 REM ========== ヤラレタ
1040 POSITION X*8,24*8:PATTERN-8,C$(5)+C$(5)
1050 MUSIC "-G0-F1-E2-D3-C4":MA=MA-1:IF MA<0 GOTO 1130
1060 FOR I=18 TO 21:FE(I,22)=1:NEXT
1070 POSITION 18*8,22*8:PATTERN-8,C$(4)+C$(4)+C$(4)+C$(4)
1080 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,C$(0)
1090 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN-16,C$(0)
1100 POSITION KX*8,KY*8:PATTERN-16,C$(0)
1110 GOTO 260
1120 REM ========== オワリ
1130 CURSOR 15,12:PRINT "GAME OVER":CURSOR 11,14:PRINT "TRY AGAIN ? (Y or N)"
1140 IF HS<SC THEN HS=SC
1150 GET K$:IF K$="Y" GOTO 50
1160 IF K$="N" THEN PRINT CHR$(6):GRAPH C:END
1170 GOTO 1150
10000 REM ========== グラフィック キャラクター
10010 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 32:READ A:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
10020 FOR I=4 TO 5:FOR J=1 TO 8:READ A:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
10030 RETURN
10100 REM ========== グラフィック データ
10110 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
10120 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
10130 DATA   0, 48,120,251,231,223,191,127,123,123,123, 63, 63,127,126, 60
10140 DATA   0, 12, 30,223,231,251,253,254,222,222,222,252,252,254,126, 60
10150 DATA  63,127,127, 63,  7,  7,  7,  7,  7,  7,  7,  7,  7,  7,  3,  1
10160 DATA 252,254,254,252,224,224,224,224,224,224,224,224,224,224,192,128
10170 DATA   1,  3,  3,  3,  3,  3,  3,  3,  3,  3, 59, 31, 15,  7, 15, 63
10180 DATA 248,252,252,252,252,252,252,252,252,252,252,252,252,252,252,248
10190 DATA   0,255,255,  0,102,  0,255,255, 16, 16, 16, 56, 56,124,255,255
```

MZ-80B/2000

★山下先生。チャレアペの別冊，とってもおもしろかったです。もちろん，発売日には本屋にかけこみました。今後もベーマガのチャレアペのコーナーがんばってください。(大阪市・**馬淵健一16才**)……**【山下：ありがとう。】**

MZ-2200/2500(1Z002)用

協賛：シャープ

エキサイト・スゴロクリング

エントリーコードMB③ ウエスタン・ラリアット



はじめに

今回は，お正月の楽しい遊びスゴロクに，プロレスのスパイスをミックスさせて，弱火でじっくり煮込みました。お味はいかがでしょう。

遊びかた

プログラムを実行させると，何人で遊ぶか聞いてきますので，2～4の数を入力してください。

プレイヤーは,「ホーガン」,「ゴッチ」,「キッド」,「デストロイヤー」の順番で，スゴロクをはじめます。

画面の上にあるサイコロのふりかたですが，CRキーでふって，スペース・キーで止めます。マスには，18個のメッセージが隠されていて，その位置に止まると，メッセージがでるようになっています。

また，ルーレットもまわる場合があります。このルーレットを止めるには，スペース・キーを押してください。このルーレットには，大技が隠されています。技が大きいほど，点数が高くなっています。

ホール勝ちもあり，決まれば点数がひじょうに高いですよ。

勝敗

このエキサイト・スゴロクリングは，早くゴールまで行ったほうが勝ちという，あの，〝あがり〟を重視したものではありません。

点数制です。全員があがったところでの点数によって，勝敗を決めるわけです。メッセージにプロレスの技が決まった，決まらないで，点数が+，−されますので，運の悪い人は，−ということも十分あります。

なんといっても，ルーレットをまわして，大技をだすということが，勝敗のわかれ目なのです。がんばれ！

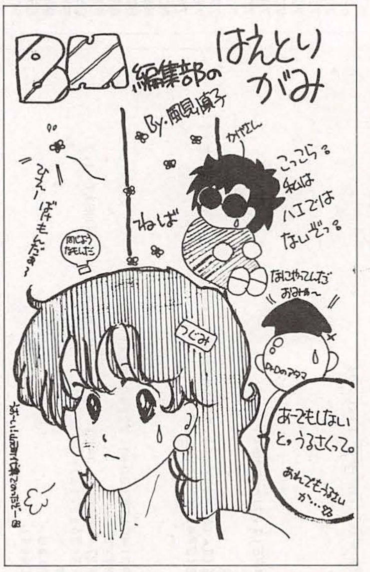
終わりに

このゲームは，ウエスタン・アイデア。ラリアット・プログラムなんですよ。あしからず。

こちら編集部

ＭＺ－2200のカラーベーシックの投稿が減ってきましたよ。がんばってください。ファイト！

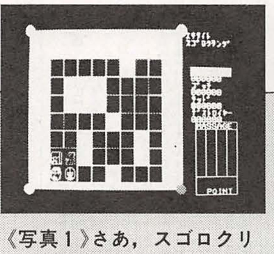
評…なんで，こうなんだ！（影）

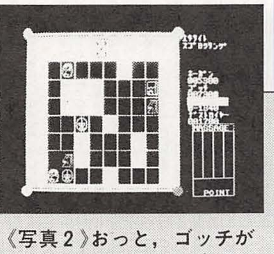


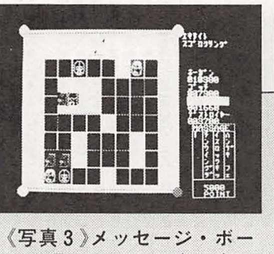
by　風見慎子

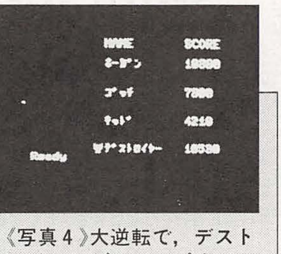
CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ。なんというゲームなんだ。
編：なかなか，変わっていておもしろいじゃないですか。
影：時期的にピッタンコですし，それと，なんといってもプロレスの内容を取り入れたところがいい。
編：プロレス好きの影さんなんか，1人で大さわぎでしたもんね。
影：でたー，電光せっかのローリング・クラッチ～！
Dr.D：スゴロクのゲームは，プログラム的には，似かよるため，プロレスをミックスしたのだろう。
影：サイコロをふるんじゃなく，戦って決まった技によってコマが進むなんていうんだったら，もっと興奮するだろうなー。


《写真1》さあ，スゴロクリングのゴングが鳴る！


《写真2》おっと，ゴッチが1歩リード！大技の連発


《写真3》メッセージ・ボードを見ろ！これは高得点



《写真4》大逆転で，デストロイヤーがチャンピオン

★ＯＦの先輩のみなさん！新入りです。どうぞ，よろしくお願いします。（愛知県名古屋市・納所雄一11才）……
【編：みなさん，仲良くやってくださいね。つぐ美：仲良くやりましょうね。影：いつでも相手になってやるぜ。】

エキサイト・スゴロクリングのプログラム・リスト

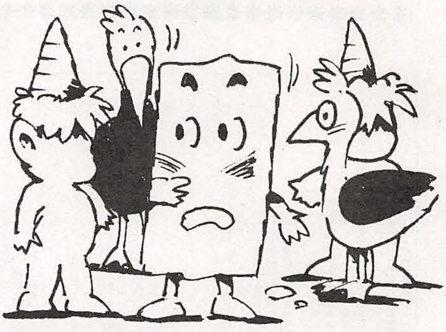
```
10 PRINT "®":CONSOLE C40,GN:ｱ @7,0:ｱ ,07:TEMPO 7
20 DEF KEY(5)=COLOR
30 DIM CA$(4),NA$(4),SI$(6),WA$(9),MA$(40)
40 DIM x(40),Y(40),A(8),N(4),S(4),MA(40),SC(40),SI(31)
50 GOSUB 1000
60 N=1:X(0)=40:Y(0)=147:X(40)=40:Y(40)=147:HI=0
70 MA(1)=1:MA(16)=1:MA(25)=1:MA(33)=1:MA(39)=1
80 MA(5)=3:MA(28)=3:MA(31)=3
90 SI(5)=2:SI(28)=2:SI(31)=5
100 REM ♠♠♠♠♠ ﾒｲﾝ ♠♠♠♠♠
110 CHR$( [5] 248,(N-1)*16+47,310,(N-1)*16+56,F1
120 CURSOR 17,2:PRINT" CR START "
130 GET K$:IF K$<>CHR$(13) THEN 130
150 CURSOR 17,2:PRINT"SPACE STOP"
170 SI=INT(RND(1)*6)+1
180 POSITION 111,16:PATTERN[7]-16,SI$(SI)
190 GET K$:IF K$<>" " GOTO 170
200 S=0
210 POSITION X(N(N)),Y(N(N)):PATTERN[0]-16,CA$(N)
220 S=S+1:N(N)=N(N)+1:IF N(N)>39 THEN N1=N1+1:GOTO 800
230 POSITION X(N(N)),Y(N(N)):PATTERN[N]-16,CA$(N)
240 MUSIC"E0":FOR I=0 TO 400:NEXT I
250 IF SI<>S THEN 210
260 FOR I=15 TO 23:CURSOR 32,I:PRINT"          ";:NEXT I
280 ON MA(N(N)) GOSUB 500,600,600
290 IF MA(N(N))=3 THEN MUSIC"+C3+E+DR9":SI=SI(N(N)):GOTO 200
300 I=N+1:FOR J=1 TO 4
310 I=I-1:IF I=0 THEN I=4
320 POSITION X(N(I)),Y(N(I)):PATTERN[I] -16,CA$(I)
330 NEXT J
350 CURSOR 36-LEN(STR$(S(N))),(N+2)*2+1:PRINT "0";STR$(S(N));
360 MUSIC"C2DGE4R5R"
370 CHR$( [0] 248,(N-1)*16+47,310,(N-1)*16+56,F:N=N+1
380 IF N>NI THEN N=1
390 IF N1=NI THEN 900
400 IF N(N)>39 THEN N=N+1:GOTO 380
410 GOTO 100
500 WA=INT(RND(1)*9)+1:CURSOR 17,2:PRINT WA$(WA);
510 GET K$:IF K$<>" " THEN MUSIC"G0":GOTO 500
520 IF WA<>9 THEN 570
530 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
540 KI=INT(RND(1)*2)+1
550 IF KI=1 THEN CURSOR 17,2:PRINT"ｵｰｯﾄ ｶｴｻﾚﾀ":WA=5:MUSIC"-D2-E-D"
560 IF KI=2 THEN CURSOR 17,2:PRINT"ｵｰｯﾄ ｷﾏｯﾀｰ":WA=10:MUSIC"+D2+F+G4"
570 S(N)=S(N)+WA*1000:CURSOR 33,23:PRINT WA*1000;
580 RETURN
600 MUSIC"D1DDEF":XX=1
610 FOR I=15 TO 22
620 CURSOR 32,I:PRINT MID$(MA$(N(N)),XX,8);
630 XX=XX+8:NEXT I
640 S(N)=S(N)+SC(N(N))
650 CURSOR 33,23:PRINT SC(N(N));"  ";
660 RETURN
800 POSITION 42+N1*16,75:PATTERN [N]-16,CA$(N)
810 S(N)=S(N)+(SI-S)*1000:MUSIC"D2DEFG4"
820 GOTO 300
880 END
900 PRINT "®":GRAPH C7
910 CURSOR 10,1:PRINT"NAME        SCORE"
920 FOR I=1 TO NI
930 CURSOR 10,I*3:PRINTNA$(I);TAB(20);S(I):IF S(I)>HI THEN HI=S(I)
940 NEXT I
950 FOR I=1 TO NI
960 IF S(I)=HI THEN POSITION 70,I*24:PATTERN [6]-8,CP$
970 NEXT I
980 MUSIC"+B0+A+G+F+G+A+B"
990 END
1000 CA$(1)="?@||||||┼┼||ﾔ┼|ｿｱｱｱｱ"
1010 CA$(1)=CA$(1)+"█"+STRING$(CHR$(9),5)+"ﾀ/"+STRING$(CHR$(9),3)+"┣┣┣█"
1020 CA$(2)=+CHR$(15)+"⇔⇔"+CHR$(9)+CHR$(10)+CHR$(19)+" ⊘█|█"+CHR$(16)+"0^⊘ｧ"
1030 CA$(2)=CA$(2)+"█▌█"+STRING$(CHR$(10),5)+"ｲｲｲ█"+CHR$(18)+"█"
1040 CA$(3)=CHR$(15)+"█?^N9|.ｲ||⇔0ﾄ^█▓▓|<<2ｲ"+CHR$(18)+"0⇔⇔┸┸"+CHR$(28)+"█"
1050 CA$(4)=CHR$(15)+CHR$(17)+"aA↓↓┣●●┣¥●Lo"+CHR$(17)+CHR$(15)
1060 CA$(4)=CA$(4)+"█"+CHR$(16)+CHR$(12)+"⇦⇧⇧███ﾂﾂd█"+CHR$(16)+"█"
1070 CP$="||ｧｾｾ]>"+CHR$(8)+">||||||"
1080 A$="ｧｧｧｧｧｧ":B$="ｧｧ":C$="███":D$="████":E$="????":F$=STRING$(CHR$(15),4)
1090 SI$(1)=A$+C$+A$+A$+E$+A$:SI$(2)=A$+A$+F$+D$+A$+A$
1100 SI$(3)=A$+C$+B$+F$+D$+B$+E$+A$:SI$(4)=F$+A$+B$+F$+D$+A$+B$+D$
1110 SI$(5)=F$+B$+C$+B$+F$+D$+B$+E$+B$+D$
1120 SI$(6)=F$+B$+F$+B$+F$+D$+B$+D$+B$+D$
1130 NA$(1)="ﾎｰｶﾞﾝ":NA$(2)="ｺﾞｯﾁ":NA$(3)="ｷｯﾄﾞ":NA$(4)="ﾃﾞｽﾄﾛｲﾔｰ"
1140 WA$(1)="ﾊﾟﾛｽﾍﾟｼｬﾙ ":WA$(2)="ﾎﾞｰｱﾝﾄﾞｱﾛｰ":WA$(3)="ｳｴｽﾀﾝﾗﾘｱｰﾄ"
1150 WA$(4)="ﾌﾞﾚﾝﾊﾞｽﾀｰ ":WA$(5)="ｴﾝｽﾞｲｷﾞﾘ  ":WA$(6)="ﾊﾞｸﾄﾞﾛｯﾌﾟ "
1160 WA$(7)="ﾂｰﾑｽﾄﾝ    ":WA$(8)="ｼﾞｬｰﾏﾝ    ":WA$(9)="  ﾎｰﾙﾄﾞ   "
1170 CURSOR 10, 9:PRINT"2~4 ﾆﾝ ﾏﾃﾞ":CURSOR 8,11:INPUT"ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞｽｶ ? ";NI
1180 IF (NI<2)+(NI>4) THEN 1170
1200 PRINT "®":FOR I=3 TO NI+2
1210 CURSOR 31,I*2:PRINT NA$(I-2)
1220 PRINT TAB(31);"000000";:NEXT
1230 CURSOR 30,1:PRINT"ｴｷｻｲﾄ":CURSOR 30,2:PRINT"ｽｺﾞﾛｸﾘﾝｸﾞ";
1240 CURSOR 32,14:PRINT"MASSAGE";:CURSOR 34,24:PRINT"POINT";
1250 CHR$( [5] 255,177,319,199:CHR$( [4] 255,110,319,119
1260 FOR I=255 TO 319 STEP 16:LINE [5] I,120,I,176:NEXT I
1270 FOR I=1 TO 8:READ A:A(I)=A:NEXT I
1280 FOR I=1 TO 18:READ A,A$,B
1290 MA$(A)=A$:SC(A)=B:MA(A)=2:NEXT I
1300 CHR$( [7] 7,6,234,192,F:CHR$( [0] 10,9,231,189
1310 CHR$( [2] 38,142,78,183,F0:CHR$( [2] 58,58,121,99,F5
1320 CHR$( [0] 108,13,128,33,F7:CHR$( [4] 130,13,226,25,F3
1330 FOR I=1 TO 4:READ C,A,B
1340 ASC( [C] A,B,7:STR$( [C] A,B:NEXT I
1350 FOR I=1 TO 6:READ A,B,C,D
1360 CHR$( [2] A,B,C,D:NEXT I
1380 LINE [2] 101,142,162,142:LINE [2] 58,120,58,100,204,100
1390 LINE [2] 121,79,184,79,184,59
1400 FOR I=1 TO 39:READ A,B:X(I)=A(A)+2:Y(I)=A(B)+2
1410 CHR$( [0] A(A),A(B),A(A)+19,A(B)+19,F:NEXT I
1430 FOR I=1 TO NI:READ A,B
1440 POSITION A,B:PATTERN[I]-16,CA$(I)
1450 NEXT I
1460 MUSIC"E4R3ER1E3R1E4R3ER1E3R1G4R3ER1E3R1E4R5"
1470 MUSIC"F4R3FR1F3R1F4R3FR1F3R1A4R3FR1F3R1F4R5"
1480 MUSIC"G4R3GR1G3R1G4R3GR1G3R1B3R0B4R3B4R1B4R1B3R0B7R4"
1550 RETURN
1560 DATA 38,59,80,101,122,143,164,185
2000 DATA  2," ﾏ ｶﾞ ｱ  ｽ  ｰ   ｷ ﾑ  ﾏ ﾛ  ｯ ｯ  ﾃ ｸ  ｲ  ",  320
2010 DATA  4,"ﾔ ﾚ ﾙ ｵ ﾗ ｯ ｱ ｰ ﾚ ｸ ｰ ｯ ﾀ ｽ ﾑ ﾄ ｰ ﾀﾞ ｽ   ｰ ｰ ﾀﾞ   ﾌﾟ ﾌﾞ", -500
2020 DATA  5,"2 ﾘ ｶﾞ ﾄﾞ ｺ ｦ  ﾛ ｽ ﾂ ｱ ｯ ｽ ﾗ ｺﾞ ﾌﾟ ﾑ ﾇ ﾉ ｷ  ｲ ｱ ｯ  ﾀ ﾀ ｸ ", 1500
2030 DATA  6," ﾀﾞ ｯ ﾛ   ﾄ ｰ    ﾘ   ｼ ﾐ   ｯ ｸﾞ   ﾊﾟ ｿ   ｲ ﾊﾞ", -800
2040 DATA  9," ﾀ ﾘ ｵ  ｰ  ｰ   ｶﾞ ｯ    ﾄ  ｷ    ﾏ ｻ   ｯ ｿ ", 2500
2050 DATA 12,"ｯ ﾊﾞ ﾊ ｻ ﾀ ﾘ ﾝ ｰ   ｹﾞ   ｶﾞ ｷ ｱ    ｲ  ｷ ﾄﾞ ﾃ  ﾏ ｸ ﾓ ",  -40
2060 DATA 19,"ｷ ｯ ﾛ ﾌ ﾏ ｸ ｯ ﾛ ｯ ﾌﾞ ｸ ﾝ ﾀ ﾘ ｶ ﾄ ｰ ｰ ﾗ ﾍ  ｶ   ｯ   ｰ ﾈ ﾄ ", 1000
2070 DATA 21," ｺ ﾔ ｵ  ﾚ ｰ ｰ   ﾊ ｼﾞ ｯ  ｲ ﾊﾞ ﾌﾟ  ﾀ ｸ ﾗ  ｲ   ﾝ      ﾁ ",-3000
2080 DATA 22," ﾆ ﾂ ｽ    ｷ ｶ   ﾃﾞ  ｻ   ﾃ ｺ ｽﾞ  ｲ ｳ    ﾏ ｹﾞ ｶ   ｽ ｷ ﾐ ", -200
2090 DATA 23,"   ｺ ｼ    ﾚ ｭ    ﾊ ｯ    ﾋ ｹ    ﾄﾞ ﾂ    ｲ ﾀﾞ      ｰ ", -400
2100 DATA 27,"ｰ ﾁ ｲ ﾊ   ﾝ ｽ ﾝ   ｳ ﾛ ｹﾞ  ｲ ｯ ｷ   ﾝ ｸ    ｸﾞ ｷ ﾌ   ﾀﾞ ｯ ｪ ", 5000
2110 DATA 28," ｽﾞ ﾊﾞ ｻ    ｸ ｷ 2 ﾄ ｦ ﾎ ｺ ﾍﾟ  ﾄﾞ ｽ   ｵ ﾉ ｽ ﾀﾞ ｿ   ﾑ ｰ ﾚ ｼﾞ", 2000
2120 DATA 29,"ｷ ﾌﾟ ﾗ ﾄ ﾏ ﾉ   ｯ ｯ   ﾆ ﾌﾟ ﾀ ﾀﾞ ｰ ﾛ ｰ ｲ ﾄﾞ ｰ   ﾌﾞ ﾛ ﾌﾟ   ｰ ｯ ｶ ",  530
2130 DATA 31,"ｲ ﾀ ｰ ﾛ   ｯ   ｰ 5 ｸ ﾎﾞ ﾌﾟ ｺ   ﾃﾞ ﾆ ｽ ｼ ｲ ﾌ ｽ ｯ ｰ ｯ ﾑ ﾊﾟ ｱ ﾀ ",-1500
2140 DATA 34,"ﾘ ｯ ﾌﾟ ｱ ｰ ﾀ ﾛ ｲ ﾄﾞ ｶﾞ ｰ ﾃ ﾗ   ﾌﾟ ｶﾞ ｲ ﾃﾞ ﾆ   ﾌﾞ ｯ ﾉ ﾄ   ﾄ ﾎﾞ ｯ ", 3500
2150 DATA 35,"ﾄ ﾀﾞ ﾌﾟ ｽ ﾊﾞ ｲ ﾛ ｶ ｯ ﾋﾞ ｰ ｻ ﾄ ﾝ ﾌﾟ ｽﾞ ﾀﾞ ｸﾞ    ｰ ﾍ ｶ ﾄ   ｯ ﾗ ｯ ", 2750
2160 DATA 37,"ﾀ 2 ﾀ ﾎ    ﾃﾞ  ｰ    ｶ ﾙ   ｶ ｳ ﾆ   ｴ ﾝ ﾊ   ｻ ﾄ ｲ   ﾚ   ｯ ",-2000
2170 DATA 38,"ｷ ｸ ﾉ ﾃﾞ ﾏ ﾗ   ﾝ ｯ ｯ ﾛ ｺ ﾀ ﾁ ｰ ｰ ｰ   ﾘ ｾ   ｶﾞ ﾝ ｯ     ｸﾞ ｶ ", 2550
2200 DATA 1,7,6,7,235,6,7,7,193,2,232,192
2210 DATA 36,36,206,185,80,122,99,162,164,122,183,162
2220 DATA 122,101,141,120,143,38,162,57,122,164,141,183
2230 DATA 3,7,4,7,4,6,5,6,6,6,6,7,7,7,8,7,8,6,8,5
2240 DATA 8,4,7,4,6,4,6,5,5,5,4,5,4,4,3,4,2,4,2,5
2250 DATA 1,5,1,4,1,3,1,2,1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,5,2
2260 DATA 6,2,7,2,7,1,8,1,8,2,8,3,7,3,6,3,5,3
2270 DATA 40,147,61,147,40,166,61,166
```

PASOPIAT/5/（7）用

協賛：東芝

しおこぶ

エントリーコードPA① TARAKOBUTA



☆すと〜り〜

ウキャキャ村の唯一の若者である３人（匹？）のしおこぶたちは，こんなド田舎はいやだ！ということで，この村をでることにしました。

しかし，そうは問屋がおろさないとばかり，村人たちは，鳥や角だけの奇妙な生き物に頼み，しおこぶたちを村からださないようにと，10の関門を作り彼らに警備させることにしました。

☆はうつう〜ぷれい

とにかく，１人（匹？）だけでも，すべての関門を突破できるように，若者を操ってください。[4][6]で左右に動き，スペース・キーでジャンプして，上に現われる石を取ってください。

５個まで持てますが，６個以上になると，点数だけが加算されます。

そして，右側の□にはさまれた■に体当たりすると，■は少しずつくずれます。全部くずすと，面クリアです。

10面クリアすると，村から脱出できます。それまでに，鳥や角や，⊥に当たると１人減ります。

また，下の台もジャンプするたびに少しずつくずれていきます。同じ場所ばかりでジャンプしていると，そこに穴が開いてしまいますので注意しましょう。

♡

《第１表》変数表

変数	内容	変数	内容
X，Y	自分の座標	SC	スコア
BX(0〜2)，BY(0〜2)	鳥の座標	RO	面数　（１〜10）
MX(0〜2)，MY(0〜2)	角の座標	LE	しおこぶ(３〜０)
DI	持ってる石の数	PT	パターン(１〜10)
ST	取った石の数	※PR	１：普通(ノーマル)
S＄	関門の形		２：逆　(リバース)
A(　)，B(　)	ゲームの中の音楽？		３：適当(ランダム)
HI	ハイスコア		

☆まい，ぷろぐらむ

はじめは60行ぐらいだったのに，友だちのサンペイ君が，面数を増やせとか言うもんで，こんなふうになってしまいました。

はっきり言って，長めなだけで，特にむずかしいところはないと思います。

２か所だけ，一つのキャラクターに複数の色をつけています。タイトルと10面クリアのところです。

★あっと，らすと

そう簡単には，10面クリアはできないと思います。作った本人ですら，最高６面で，374,000pts．でした。

それと，言い忘れましたが，プログラムをRUNすると各面の順序が，［１］普通，［２］逆にすすむ，［３］ランダムにでるのうち，一つを選択できます。ただし，どれを選んでも１面からはじまります。

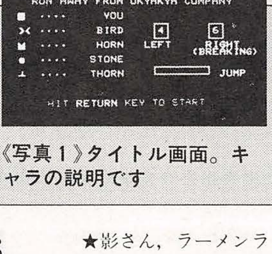
CHECKER FLAG

編：ずいぶん長いプログラムですね。でも，REM文も多いし，わかりやすい構成ですね。

Dr.D：なるほど，REMを模様にしたとは感心だな。これならよく目立って，各ルーチンの区切りがはっきりする。だが，プログラムの大部分がLOCATEとPRINTの山だから，これを減らすくふうをすればREM文も少しですむだろう。プログラムのほうはわかりやすいので，解読してみるのもよかろう。

影：でも，なんか単調だな。

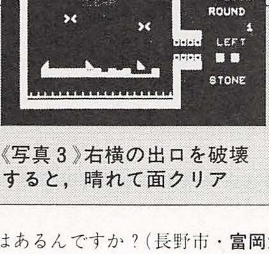
Dr.D：単調なのは，プログラムのプロトタイプが完成したそのままだからだ。普通，デバッグ作業終了後は改造するものなんだがな。



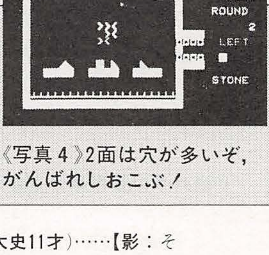
《写真１》タイトル画面。キャラの説明です



《写真２》さあ，ジャンプして，上の石(●)を取れ

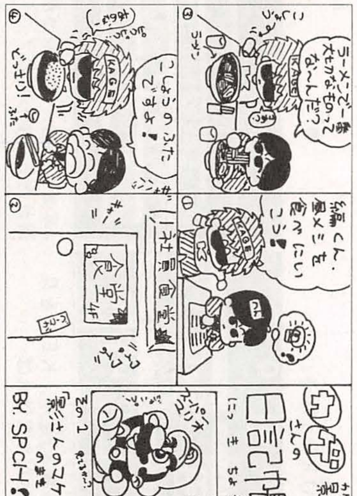


《写真３》右横の出口を破壊すると，晴れて面クリア



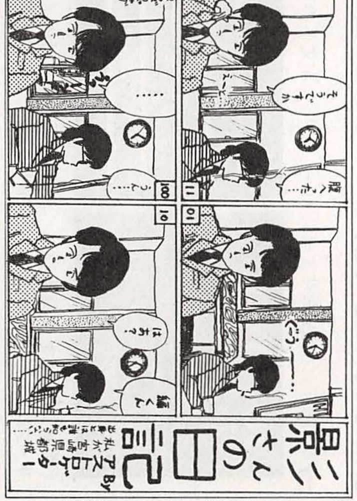
《写真４》2面は穴が多いぞ，がんばれしおこぶ！

★影さん，ラーメンライスはあるけど，ラーメン親子丼はあるんですか？（長野市・富岡大史11才）……【影：そりゃ，なんだってあるさ。編：でも，すし屋に行ってまで，ラーメンライス注文するのだけはやめてください。】



by SPCH!

評…いや、これがいいんだ〜っ(影)



by アストロゲーター

評…ため息の残るギャグだ(影)

しおこぶのプログラム・リスト

```
80 WIDTH 36:SCREEN 1:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-C,E-G,I-R,T-Z:DIM A(24),B(24):COL
OR 7,0:HI=10000:CLS:GOSUB 1260
90 CLS:SC=0:RO=1:LE=3:PT=1:S$="■":GOSUB 1210
100 X=10:Y=13:X1=0:Y1=1:DI=0:ST=0:SD=0:GOSUB 810:FOR I=0 TO 2:MX(I)=3+I*6+RND*2:
M(I)=1
110 BX(I)=RND*16+2:BY(I)=RND*3+9:IF SCREEN(BX(I),BY(I))<>32 OR SCREEN(BX(I)+1,BY
(I))<>32 THEN 110 ELSE NEXT
120 FOR I=0 TO 2:LOCATE BX(I),BY(I):PRINT"><":LOCATE MX(I),16:PRINT CHR$(228-(M(
I)=1)):NEXT
130 ' INTO THE HOUSE
140 LOCATE 26,13:PRINT CHR$(252)"LEFT ":LOCATE 26,15:PRINT"       ":FOR I=0 TO LE
-1:LOCATE 26+I*2,15:PRINT" ■":NEXT
150 FOR I=7 TO 0 STEP -1:LOCATE 24+LE*2,15:PRINT CHR$(248+I);:SOUND I*10,5:NEXT
160 FOR I=0 TO 7:LOCATE X-1,Y:PRINT CHR$(248+I)"■"CHR$(255):SOUND I*10,5:NEXT:LO
CATE X-1,Y:PRINT" ■ "
170 ' HORNS AND MONSTERS
180 W=W+1:IF W>2 THEN W=0
190 MX=MX(W):M=M(W):BX=BX(W):BY=BY(W)
200 LOCATE MX,16:PRINT" "
210 IF SCREEN(MX+M,17)=32 THEN M=-M
220 MX=MX+M+(MX>18)-(MX<3):LOCATE MX,16:PRINT CHR$(228-(M=1)):MX(W)=MX:M(W)=M
230 IF RND<RO*.05 THEN BX1=SGN(X-BX):BY1=SGN(Y-BY):GOTO 250
240 BX1=RND*2-1:BY1=RND*2-1
250 LOCATE BX,BY:PRINT"  "
260 IF SCREEN(BX+BX1,BY+BY1)<>32 OR SCREEN(BX+BX1+1,BY+BY1)<>32 THEN BX1=0:BY1=0
270 BX=BX+BX1:BY=BY+BY1
280 LOCATE BX,BY:PRINT"><"
290 BX(W)=BX:BY(W)=BY
300 ' YOU
310 OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49):OUT 48,127:K=INP(49)AND K1 AND K
2
320 X1=(K=239)-(K=191)
330 S=SCREEN(X+X1,Y):IF K=191 AND Y=14 AND S>=129 AND DI>0 THEN GOSUB 500
340 S=SCREEN(X+X1,Y+Y1):IF S=236 THEN GOSUB 440 ELSE IF Y=16 AND S>128 THEN Y1=0
350 IF S=60 OR S=62 OR S=228 OR S=229 OR S=144 THEN 460
360 S=SCREEN(X,Y+1):IF K=127 AND Y1=0 THEN Y1=-1:IF S>129 THEN LOCATE X+X1,Y+1:P
RINT CHR$(S-2) ELSE IF S=129 THEN LOCATE X+X1,Y+1:PRINT" "
370 IF Y+Y1=<2 THEN Y1=1 ELSE IF Y1=0 AND SCREEN(X+X1,Y+1)=32 THEN Y1=1
380 LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X+X1-(X<2)+(X>19):Y=Y+Y1
390 LOCATE X,Y:PRINT"■":SOUND A(SD MOD 24),B(SD MOD 24)*3:SD=SD+1
400 ' STONE
410 IF SD=2 OR RND<.05*(ST+INT(RND*3)-1) THEN LOCATE 1,2:PRINT SPC(19);:LOCATE I
NT(RND*17)+2,2:PRINT CHR$(253)"●"CHR$(255):IF SC>HI THEN HI=SC
420 GOTO 180
430 ' GETTING
440 FOR I=0 TO 80:SOUND I,1:NEXT:SC=SC+200:LOCATE X+X1-1,Y+Y1:PRINT"   ":DI=DI+1
+(DI>4):ST=ST+1:GOSUB 690:RETURN
450 ' DEARTH
460 FOR I=0 TO 15:CIRCLE(X*2,Y*4),I,2,,,.5:SOUND 21-I,3:NEXT
470 FOR I=0 TO 15:CIRCLE(X*2,Y*4),I,0,,,.5:NEXT
480 LE=LE-1:IF LE=0 THEN 750 ELSE 130
490 ' BREAKING
500 IF S>129 THEN S$=CHR$(S-2) ELSE S$=" "
510 LOCATE X+1,Y:PRINT S$:FOR I=4 TO 7:SOUND I*10,10:NEXT:SC=SC+100:LOCATE 21+DI
*2,20:PRINT"  ":Y=Y-1:DI=DI-1:GOSUB 690
520 IF S$=" " THEN GOTO 540 ELSE RETURN
530 ' ROUND CLEAR
540 FOR I=20 TO 23:LOCATE I,14:PRINT" ■":FOR T=0 TO 200:NEXT T,I
550 FOR I=7 TO 0 STEP -1:LOCATE 23,14:PRINT CHR$(248+I)"■"CHR$(255):SOUND I*10,5
:NEXT:FOR I=0 TO 7:LOCATE 24+LE*2,15:PRINT CHR$(248+I);:SOUND I*10,5:NEXT
560 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 7,8:PRINT CHR$(250)"CLEAR"CHR$(255):RESTORE 1510
:FOR I=1 TO 14:READ A,B:SOUND A,B*6:SOUND 0,3:NEXT:S$="■":SC=SC+(PT+RO)*1000:RO=
RO+1:GOSUB 690:GOSUB 580:IF RO=11 THEN 630 ELSE 100
570 '
580 IF PR=1 THEN PT=PT+1:IF PT>10 THEN PT=1
590 IF PR=2 THEN PT=PT-1:IF PT<1  THEN PT=10
600 IF PR=3 THEN PT=RND*9+1
610 RETURN
620 ' GAME END
630 CLS
640 FOR I=0 TO 1:FOR T=0 TO 2:LOCATE T,I+7:PRINT CHR$(249+T+I):NEXT T,I
650 FOR T=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:LINE(I*2+2,I+28+T*4)-(6,I+28+T*4),0:NEXT I,T
660 LOCATE 6,7:PRINT"YOU COULD RUN AWAY.":LOCATE 4,8:PRINT"SO YOU'LL GO TO UHYOH
YO COMPANY."
670 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:COLOR 2:GOSUB 1260:GOTO 90
680 ' SCORE
690 IF SC>HI THEN HI=SC
700 LOCATE 22,1:PRINT CHR$(250)"HI-SCORE":LOCATE 24,3:PRINT USING"########";HI
710 LOCATE 22,5:PRINT CHR$(253)"   SCORE":LOCATE 24,7:PRINT USING"########";SC
720 LOCATE 22,9:PRINT CHR$(251)"   ROUND":LOCATE 29,11:PRINT USING"###";RO
730 LOCATE 22,18:PRINT CHR$(254)"   STONE":LOCATE 22,20:PRINT CHR$(253):LOCATE 2
3,20:PRINT SPC(10):LOCATE 23,20:FOR I=1 TO DI:PRINT"● ";:NEXT:RETURN
740 ' GAME OVER
750 RESTORE 1520:FOR I=1 TO 26:READ A,B:SOUND A,B*7:SOUND 0,5:NEXT
760 LOCATE 5,8:PRINT CHR$(249+INT(RND*6))"GAME OVER"CHR$(255)
770 LOCATE 3,15:PRINT CHR$(249+INT(RND*6))"REPLAY? [Y/N]"CHR$(255)
780 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 90
790 IF A$="N" OR A$="n" THEN WIDTH 80:CLS:SCREEN 0:END ELSE 760
800 ' SCREEN
810 LOCATE 0,0:PRINT STRING$(22,"■"):FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT"■"SPC(20)"■"
:NEXT:LOCATE 0,21:PRINT STRING$(22,"■"):LOCATE 1,20:PRINT STRING$(20,"┴")
820 GOSUB 690
830 LOCATE 21,13:PRINT"□□□□":LOCATE 21,14:PRINT S$"   "
840 LOCATE 21,15:PRINT"□□□□":LOCATE 21,16:PRINT"■■■■":LOCATE 21,12:PRINT"■■■■"
850 LOCATE 8,12:PRINT CHR$(251)"[";PT;"]"CHR$(255)
860 FOR I=0 TO 3000:NEXT:LOCATE 8,12:PRINT"        ":IF PT>10 THEN PT=1
870 ON PT GOSUB 890,910,940,970,1000,1030,1060,1090,1120,1150:RETURN
880 ' PATTERN 1
890 LOCATE 3,17:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■":RETURN
900 ' PATTERN 2
910 LOCATE 1,7:PRINT"┴┴┴"SPC(14)"┴┴┴"
920 LOCATE 3,17:PRINT"■■■■  ■■■■  ■■■■":RETURN
930 ' PATTERN 3
940 LOCATE 1,7:PRINT"┴┴┴┴"SPC(12)"┴┴┴┴":LOCATE 7,15:PRINT"┴┴    ┴┴"
950 LOCATE 3,17:PRINT"■■■■  ■┴┴■  ■■■■":RETURN
960 ' PATTERN 4
970 LOCATE 6,3:PRINT"┴┴┴    ┴┴┴"
980 LOCATE 3,17:PRINT"■■┴┴  ■┴┴■  ┴┴■■":RETURN
990 ' PATTERN 5
1000 LOCATE 1,3:PRINT"┴┴┴┴"SPC(12)"┴┴┴┴":LOCATE 7,15:PRINT"┴┴    ┴┴"
1010 LOCATE 3,17:PRINT"■┴┴┴  ┴■■┴  ┴┴┴■":RETURN
1020 ' PATTERN 6
1030 FOR I=7 TO 12 STEP 2:LOCATE 4,I:PRINT"┴ ┴ ┴ ┴┴ ┴ ┴ ┴":NEXT
1040 LOCATE 3,17:PRINT"┴┴■┴  ┴■■┴  ┴■┴┴":RETURN
1050 ' PATTERN 7
1060 LOCATE 1,3:PRINT"┴┴┴┴"SPC(12)"┴┴┴┴":LOCATE 6,15:PRINT"┴┴┴    ┴┴┴"
1070 LOCATE 7,7:PRINT"┴┴┴┴┴┴┴┴":LOCATE 3,17:PRINT"■┴┴┴  ┴■■┴  ┴┴┴■":RETURN
1080 ' PATTERN 8
1090 LOCATE 2,12:PRINT"┴┴┴    ┴┴┴┴    ┴┴┴":LOCATE 6,6:PRINT"┴┴┴    ┴┴┴"
1100 LOCATE 3,17:PRINT"┴┴■┴  ┴■■┴  ┴■┴┴":RETURN
1110 ' PATTERN 9
1120 LOCATE 1,3:PRINT"┴┴┴┴┴"SPC(10)"┴┴┴┴┴":LOCATE 7,15:PRINT"┴┴    ┴┴"
1130 LOCATE 6,7:PRINT"┴┴┴┴  ┴┴┴┴":LOCATE 3,17:PRINT"┴┴┴■  ┴■■┴  ■┴┴┴"
1140 LOCATE 9,12:PRINT"┴┴┴┴":RETURN
1150 ' PATTERN 10
1160 LOCATE 5,6:PRINT"┴┴┴┴    ┴┴┴┴":FOR I=7 TO 9:LOCATE 4,I:PRINT"┴    ┴ ┴    ┴
":NEXT
1170 LOCATE 5,10:PRINT"┴┴┴┴    ┴┴┴┴":LOCATE 3,17:PRINT"┴┴┴■  ■┴┴■  ■┴┴┴"
1180 FOR I=11 TO 13:LOCATE 4,I:PRINT"┴      ┴    ┴":NEXT
1190 LOCATE 7,15:PRINT"┴┴    ┴┴":RETURN
1200 ' PATTERN
1210 LOCATE 5,6:PRINT"1:  NORMAL":LOCATE 5,8:PRINT"2: REVERSE":LOCATE 5,10:PRINT
"3:  RANDOM":LOCATE 3,12:PRINT CHR$(250)"HIT"CHR$(253)"[1]-[3]"CHR$(250)"KEY"
1220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1220
1230 PR=VAL(A$):IF PR<1 OR PR>3 THEN 1220
1240 LOCATE 4,4+PR*2:PRINT CHR$(251):FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
1250 ' TITLE
1260 COLOR 2,0:LOCATE 2,0:PRINT"■|     ■|    ■■■|  ■|■|■|"
1270 LOCATE 2,1:PRINT"■|    ■■■|■|──■|  ─┘■|■|"
1280 LOCATE 2,2:PRINT"■|    ─■┌┘■|   ┘  ■|┘─┘"
1290 LOCATE 2,3:PRINT"■| ■|■■■|─┘      ■|─■|■|"
1300 LOCATE 2,4:PRINT"■| ■|■,■,■|  ■|     ■| ■|■|"
1310 LOCATE 2,5:PRINT"─■■┌┘■■|■|  ■■|─┘■┌┘─┘"
1320 LOCATE 2,6:PRINT" ───┘ ───┘─┘  ──── ──┘":COLOR 7
1330 FOR I=0 TO 2:LOCATE I,8:PRINT CHR$(251+I):NEXT
1340 FOR T=0 TO 1:LINE(T*2+2,T+32)-(6,T+32),0:NEXT
1350 FOR I=1 TO 29:LOCATE 2+I,8:PRINT MID$("RUN AWAY FROM UKYAKYA COMPANY",I,1):
FOR T=0 TO 150:NEXT T,I
1360 LOCATE 1,10:PRINT"■"CHR$(254)" ....     YOU"
1370 LOCATE 19,11:PRINT CHR$(253)"┌─      ┌─┐"
1380 LOCATE 1,12:PRINT"><"CHR$(254)"....     BIRD"CHR$(253)"  |4|     |6|"
1390 LOCATE 19,13:PRINT CHR$(253)"└─┘     └─┘"
1400 LOCATE 1,14:PRINT"◢"CHR$(254)" ....     HORN"CHR$(255)"  LEFT     RIGHT"
1410 LOCATE 26,15:PRINT"(BREAKING)"
1420 LOCATE 0,16:PRINT CHR$(253)"●"CHR$(254)" ....   STONE"
1430 LOCATE 19,17:PRINT CHR$(253)"┌──────┐"
1440 LOCATE 1,18:PRINT "┴"CHR$(254)" ....   THORN"CHR$(253)"   └──────┘"CHR$(25
5)"JUMP"
1450 LOCATE 4,22:PRINT CHR$(250)"HIT"CHR$(253)"RETURN"CHR$(250)"KEY TO START"
1460 H$=CHR$(228+I MOD 2):LOCATE 1,14:PRINT H$:I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN I=
I+1:FOR T=0 TO 200:NEXT:GOTO 1460
1470 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,23:PRINT:FOR T=0 TO 50:NEXT T,I
1480 RESTORE 1500:FOR I=0 TO 23:READ A,B:A(I)=A:B(I)=B:NEXT:RETURN
1490 ' DATA
1500 DATA 41,2,0,1,45,1,48,1,47,2,48,1,41,2,45,1,48,1,0,1,47,2,48,1,40,2,0,1,43,
2,48,1,47,2,48,1,40,2,43,1,48,1,0,1,47,2,48,1
1510 DATA 44,1,0,1,44,1,44,1,44,3,0,2,45,2,44,2,45,2,44,1,0,1,44,1,44,1,44,3
1520 DATA 43,2,38,1,38,1,39,2,38,2,0,2,43,2,43,2,0,2,43,2,38,1,38,1,39,2,38,2,0,
2,46,2,47,5,0,1,43,1,45,1,47,1,45,2,47,1,43,1,0,2,55,3
1530 ' THE END          by TARAKOBUTA
```

PASOPIA5

★近ごろ、かわいい子を見ると、ベーマガに見えてしまう。やっぱり、ゲームのしすぎかなあ?(佐賀市・大塚裕司14才)……【編:影さんベーマガに抱きついてどうしたんですか?影:いや、かわいい子に見えたもんで。】

PASOPIA7用

協賛：東芝

SUPER（スーパー） TOP（トップ） SECRET（シークレット）

エントリーコードPA② 松浦　則政



STORY

あなたは，「ベーマガの星」をめざすPROGRAMMERです。毎日，毎日アイデアに苦しんでいるあなたは，「森さんは，どうしてあんなGAMEができるのだろう？」となやんでいました。ある日，あなたは，その「なぞ」がどうしても知りたくなりました。「よし！SECRET　TOWERに登ってやろう！」。

昔から，伝説に伝わるSECRET TOWER。これを登りきれば，どんな「なぞ」でも明かされてしまうというのです。でも，そのためには多くの難関が……。

PLAY

このGAME，実はあの森 功尚さんの作った「TOP　SECRET」の移植版なのです(森 功尚のBASIC MAGIC参考)。

まさか知らない人はいませんよね～。だから，やりかたはまったく同じで，BERRYくんを屋上まで登らせてあげるんです。STORYをもう一度みてください。最後のところに「多くの難関が…」ってあるでしょ。それは…。

なんかん　その①

上へ登るハシゴがありませんね～。各階の大きい窓のどこかに隠れています。うまくJUMPして窓を開けてください。

なんかん　その②

床の上をBOXが動き回っています。ぶつかるとBERRYくんはダメです。穴に落ちても，もちろんダメです。でも，BOXが穴にはまっているときは，ふみこえることができちゃいます。

なんかん　その③

窓のどこかに，BALLが隠れています。こいつが一番スーパーなやつで，重力無視，床も無視，ひたすらBERRYくんを追いかけてきます。

しかも，床を通るとき，実際にはあるんだけど，見えなくしちゃうんです！なんてやつでしょう。BALLのよけかたが，このGAMEのキメテです。

なんかん　その④

KEYがどこかに隠されています。これを見つけなきゃ，屋上に登っても，つぎの面へいけません。KEYを取ると，BERRYくんは，青色から赤色になります。

BONUS

5文字のKEY　WORDが隠されています。全部そろえると，BONUS　POINTがもらえちゃいます。KEY　WORDは，5種類あります。

♥がどこかに隠されています。なんと最高三つまで取ることができるんです。一つは，画面上のどこにあるかわかりません。もう一つは，各面同じ場所に，そして最後は，KEY　WORDに関係します。さがしてみてください。

PROGRAM

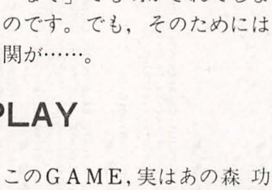
P8（PC−8001)からPA（PASOPIA7）への移植は，むずかしくはありません。そのまま入力しても，ほとんど動きます。変更点は，まずP8では，INPを使って移動判定をする物が多いですが，PAでは，STICKがありますね！

それと画面に表示されているキャラクターを調べるのに，P8では，PEEKを使っていますが，PAには，SCREENがあります。それに，なんといってもP8のBEEPではもの足りません。おおいに効果音をつけちゃいましょう！

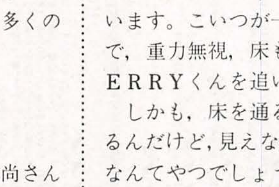
LASTLY

ぼくは，森さんの大ファンなんです。みんな，森さんのPROGRAMを研究しよ～ぜ！　　fin.

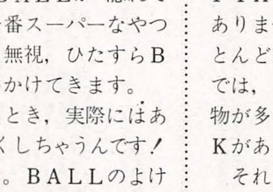
♥



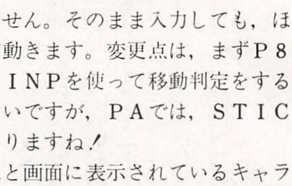
《写真1》タイトル画面。Ⓢキーでスタート！



《写真2》さあ，うまく窓を開けて屋上まで行くのだ



《写真3》途中，KEYを見つけださなければ……



《写真4》屋上へのハシゴが現れたぞ。やったね！

★あんたねー！私のこと「あんたあんた」言うけど，私，あんたのこと「あんたあんた」言ってないんだしー。あんた，私のこと「あんたあんた」言わないでね。あんた！（栃木県宇都宮市・佐藤雄一13才）……【影：あんたまイテー！】

SUPER TOP SECRETのプログラム・リスト

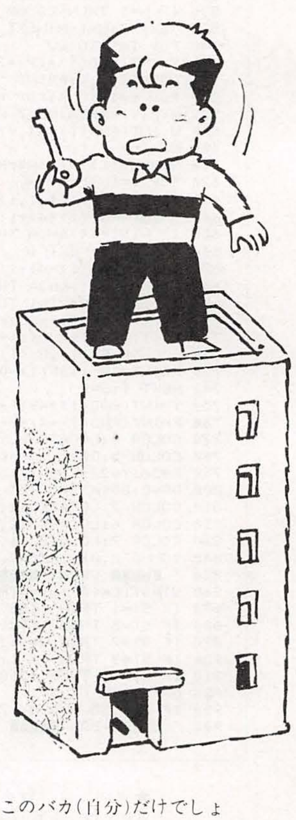
```
10 '   <<< SUPER TOP SECRET >>>
20 '              Y.MORI  ORIGINAL NO.65
30 '              TRANSPLANT by NORIMASA   .NO.9
40 '
50 '          REFERENCE   TOP SECRET 「 モリ ヨシオ ノ BASIC MAGIC 」
60 '
70 KEY OFF: 0,25,0,8:SCREEN 0,0,0,0,0,0:WIDTH 40
80 CLEAR:DEFINT A-Z:H=500:RANDOMIZE TIME/3.14159
 "T200V15S2M1005","T200V15S2M1005"
100 DIM W(4,4),BX(4),BY(4),BV(4),BF(4),BG$(4)
110 CW$(1)=" ┌┬┐":CW$(2)=" ├┼┤":CW$(3)=" └┴┘"
120 SW$(1)="  ┌┐":SW$(2)="  └┘":SW$(3)="    "
130 CL$(1)="    ":CL$(2)="    ":CL$(3)="    "
140 OW$(1)=" ┌┐ ┌┐":OW$(2)=" ├♣┤":OW$(3)=" └──┘"
150 FOR I=1 TO 5:READ KY$(I):NEXT
160 DATA BONUS,VIDEO,GAMES,DENPA,MORI♣
170 ' ■■■■■ TITLE ■■■■■
180 COLOR 6,0:CLS
190 A$(0)="■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■ "
200 A$(1)=" ■ ■ ■/   ■■- ■ ■/■-  ■ "
210 A$(2)=" ■ ■/■    ■/■■ ■/■ ■_ ■ "
220 FOR X=1 TO 28 STEP 3:IF X=10 THEN 250
230 FOR Y=0 TO 2:LOCATE X+4,Y+2:PRINT MID$(A$(Y),X,3);:
240 NEXT:SOUND=(4,12):SOUND=(12,10):qh M "S0M201L4CM10S2"
250 FOR I=0 TO 1000:NEXT:NEXT:C=0
260 FOR I=0 TO 30:C=-(C=0)*2:COLOR C:LOCATE 4,1:PRINT "SUPER":SOUND 70,2:NEXT
270 COLOR 7:FOR I=0 TO 2:LOCATE  7,7+I:PRINT OW$(I+1);:NEXT
280 LOCATE 22,9:PRINT "■         ●";
290 COLOR 5:LOCATE  7,12:PRINT "BERRY";
300 LOCATE 21,12:PRINT "BOX        BALL";
310 COLOR 3:LOCATE 3,15:PRINT " 8";SPC(14);"You must go to"
320          LOCATE 3,16:PRINT "4+6";SPC(13);"  the SECRET TOWER !!"
330          LOCATE 3,17:PRINT " 2  JUMP='SPACE'"
340 COLOR 4:LOCATE 15,20:PRINT "PLEASE PRESS 'S'"
350 COLOR 5:LOCATE 11,23:PRINT "COPYRIGHT   Y.MORI       1983";
360 COLOR 1:LOCATE 11,24:PRINT "TRANSPLANT  N.MATSUURA  1984";
370 LOCATE 0,0:IN$=INKEY$:IF (IN$<>"S")*(IN$<>"s")=1 THEN 370
 "O4L4GL8CEL1G","O3LGL8GGL1E"
390 ' ■■■■■ START ■■■■■
400 S=0:R=3:LV=2
410 ' ■■■■■ STAGE ■■■■■
420 SCREEN ,,1,1:CLS:LOCATE 10,8:COLOR 6:PRINT"GET READY FOR PLAYER 1";:COLOR 4
430 LOCATE 13,10:PRINT "YOU ARRIVED AT";:LOCATE 16,12:PRINT "TOWER";LV/2;
 "O4L4CL8EL2GL8GAAAL1GL8GGGL2AL8GL4AL8GL4AL8BO5L1C","V15O2L4CL8CL2EL8GFFFL
1GL8GGGL2FL8GL4AL8FL4FL8EL1C":SCREEN ,,0,1
450 N=0:CLS:COLOR 5-LV¥4 MOD 3:FOR I=4 TO 24 STEP 5              :' FLOOR PRINT
460 FOR J=0 TO 38:LOCATE J,I:PRINT "■";
470 NEXT:NEXT
480 LOCATE 15,3:PRINT "◢";SPC(7);"◣";
490 FOR Y=5 TO 20 STEP 5:FOR X=2 TO 34 STEP 4:FOR Z=0 TO 2      :' WINDOW PRINT
500 LOCATE X,Y+Z
510 IF N=0 THEN COLOR 6:PRINT SW$(1+Z);
520 IF N=1 THEN COLOR 7:PRINT CW$(1+Z);
530 NEXT Z:N=1-N:NEXT X:NEXT Y
540 FOR I=1 TO LV                                                :' MAKE HOLE
550 X=INT(RND(1)*19)*2:Y=INT(RND(1)*3+1)*5+4
560 LOCATE X,Y:PRINT " ";:NEXT I
570 FOR Y=1 TO 4:FOR X=0 TO 4
580 W(X,Y)=&H2A:NEXT X                                           :' WINDOW <= '*'
590 W(INT(RND(1)*4),Y)=&H48                                      :' WINDOW <= 'H'
600 NEXT Y
610 NU=RND(1)*4+1:A$=KY$(NU)+"¥"                                 :' KEY WARD & KEY
620 FOR I=1 TO 6
630 Z=ASC(MID$(A$,I,1))
640 Y=INT(RND(1)*4)+1:X=INT(RND(1)*(5-Y MOD 2))
650 IF W(X,Y)<>&H2A THEN 640
660 W(X,Y)=Z:NEXT I
670 Y=INT(RND(1)*4)+1:X=INT(RND(1)*(5-Y MOD 2))                  :' BALL
680 IF W(X,Y)<>&H2A THEN 670 ELSE W(X,Y)=&HEC
690 COLOR 3:FOR I=1 TO 4                                         :' BOX
700 BX(I)=(RND(1)*30)+5:BY(I)=I*5+3
710 BV(I)=(INT(RND(1)*2)+1)*2-3
720 LOCATE BX(I),BY(I):BG$(I)=" "
730 PRINT "■";:BF(I)=0
740 NEXT I:B=0
750 Y=INT(RND(1)*4+1)*5+1                                        :' HART
760 X=INT(RND(1)*4)*8+6-(Y-1) MOD 10
770 COLOR 0:LOCATE X,Y:PRINT "P"
780 COLOR 5:G$=" ":O=0
790 X=36:Y=23:LOCATE X,Y:PRINT "♣"
800 BF=0:BG$="":CO=5
810 COLOR 2:LOCATE 16,0:PRINT "super"
820 COLOR 6:LOCATE 12,1:PRINT "[ TOP SECRET ]"
830 COLOR 7:LOCATE  1,2:PRINT USING "[:SCORE#####0]            [:REST #]";S;R
840 SOUND 0,0:SCREEN ,,0,0                        :'    123456789012 <= 12 ]
850 ' ■■■■■ BERRY ■■■■■
860 SI=STICK(0):ST=STRIG(0):COLOR 7
870 IF SI=1 THEN 1150
880 IF SI=5 THEN 1190
890 IF SI=7 THEN V=-1:GOTO 1240
900 IF SI=3 THEN V= 1:GOTO 1240
910 IF ST=-1 THEN 1310
920 G=SCREEN (X,Y+1)
930 IF G<>135 AND G<>72 THEN 1720
940 ' ■■■■■ BOX ■■■■■
```

PASOPIA7



★ファミコン版イーアルカンフーでハイパーショットを持っている人，試してみてください。ゲームがはじまったら，Iの RUN ボタンをひたすらたたく。（三重県津市・向井恭介10才）……【影：逃げ回りの術！】

```
950 Q=-(Q<4)*Q:Q=Q+1
960 COLOR 7:LOCATE BX(Q),BY(Q):PRINT BG$(Q);
970 BX(Q)=BX(Q)+BV(Q):BY(Q)=BY(Q)+BF(Q):BF(Q)=0
980 BG$(Q)=CHR$(SCREEN(BX(Q),BY(Q)))
990 COLOR 3:IF SCREEN(BX(Q),BY(Q)+1)=&H20 THEN BY(Q)=BY(Q)+1:BF(Q)=-1
1000 LOCATE BX(Q),BY(Q):PRINT "■";
1010 IF RND(.02 THEN BV(Q)=-BV(Q)
1020 IF BX(Q)<1 OR BX(Q)>37 THEN BV(Q)=SGN(10-BX(Q))
1030 IF BG$(Q)="♣" THEN 1770
1040 IF BG$(Q)="●" THEN BG$(Q)=" "
1050 ' ■■■■■ BALL ■■■■■
1060 IF BF=0 THEN 850
1070 COLOR 7:IF BG$="■" THEN IF AY MOD 5-4=0 THEN COLOR 0 ELSE BG$=" "
1080 LOCATE AX,AY:PRINT BG$;:COLOR 7
1090 AX=AX+SGN(X-AX):AY=AY+SGN(Y-AY)
1100 BG$=CHR$(SCREEN(AX,AY))
1110 COLOR 4:LOCATE AX,AY:PRINT "●";
1120 IF (AX=X)*(AY=Y)=1 THEN 1770
1130 GOTO 850
1140 ' ■■■■■ UP ■■■■■
1150 IF G$<>"H" THEN 940
1160 LOCATE X,Y:PRINT G$;:Y=Y-1:G$=CHR$(SCREEN(X,Y))
1170 COLOR CO:LOCATE X,Y:PRINT "♣":IF Y=3 AND CO=2 THEN 1690
1180 SOUND 81,1:GOTO 940
1190 ' ■■■■■ DOWN ■■■■■
1200 IF SCREEN(X,Y+1)<>&H48 THEN 940
1210 LOCATE X,Y:PRINT G$;:Y=Y+1:G$=CHR$(SCREEN(X,Y))
1220 COLOR CO:LOCATE X,Y:PRINT "♣"
1230 SOUND 81,1:GOTO 940
1240 ' ■■■■■ RIGHT & LEFT ■■■■■
1250 IF X+V=-1 OR X+V=39 THEN 940
1260 LOCATE X,Y:PRINT G$;:X=X+V:G=SCREEN(X,Y):G$=CHR$(G)
1270 COLOR CO:LOCATE X,Y:PRINT "♣";:G1=SCREEN(X,Y+1)
1280 IF G1<>135 AND G1<>72 GOTO 1720
1290 IF G=135 THEN 1770
1300 SOUND 50,1:GOTO 940
1310 ' ■■■■■ JUMP ■■■■■
1320 N=2
1330 LOCATE X,Y:PRINT G$;
1340 IF X=0 OR X=38 THEN V=-V
1350 X=X+V:Y=Y+1+(N>0)*2:N=N-1
1360 G$=CHR$(SCREEN(X,Y)):SOUND 50,1
1370 IF N=-2 AND G$="■" THEN 1770
1380 IF N=-2 AND G$="●" THEN 1770
1390 IF N=-2 THEN 1250
1400 COLOR CO:LOCATE X,Y:PRINT "♣";:COLOR 7
1410 IF N=0 AND G$<>" " THEN 1430
1420 FOR I=1 TO 10:NEXT:GOTO 1330
1430 IF G$="P" THEN COLOR 2:GOTO 1630                          :' HEART CATCH
1440 IF G$<>"‡" THEN 1330
1450 COLOR 7:FOR I=0 TO 2:LOCATE X-2,Y-1+I:PRINT OW$(I+1);:NEXT :' OPEN WINDOW
1460 G$=CHR$(W(INT(X/8),INT(Y/5)))
1470 S=S+5:L=5
1480 IF G$<>"H" THEN 1510
1490 IF X=BX(INT(Y/5)) THEN BG$(INT(Y/5))="H"
1500 FOR I=-2 TO 2:LOCATE X,Y+I:PRINT "H";:NEXT:GOTO 1660        :' LADDER
1510 IF G$<>"●" THEN 1540                                      :' BALL
1520 PLAY "O2L4DL8EL4FDL2A","O2L4CL8CL4GCL2C":BF=1:S=S+50:L=0
1530 AX=X:AY=Y:G$=" ":GOTO 1660
1540 IF G$<>"¥" THEN 1570 ELSE G$=" ":CO=2:PLAY "O5L4GL8CDE","O4L4EL8GFE"
1550 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 7:LOCATE X-3,Y+2:COLOR J:PRINT "GET KEY";
1560 NEXT:NEXT:LOCATE X-3,Y+2:PRINT SPC(7);:GOTO 1660
1570 IF G$="*" THEN 1660
1580 LOCATE 16+INSTR(1,KY$(NU),G$),3:COLOR 6:PRINT G$;:COLOR 2
1590 B=B+1:IF B<5 THEN 1660
1600 S=S+NU*10:FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 7:LOCATE 17,3:COLOR J:PRINT KY$(NU);:
1610 SOUND 70,1:NEXT:NEXT:COLOR 5:LOCATE 17,2:PRINT KY$(NU);:COLOR 3
1620 LOCATE 14,3:PRINT "BONUS";NU*100;"pts.":COLOR 2:GOTO 1660
1630 S=S+500:L=0:G$="♥"
1640 PLAY "O4L16CEGL8AL16ABABCDEFED18C","V15O4P8P16L4CL16CDCD"
1650 FOR I=0 TO 1500:NEXT
1660 FOR I=1 TO L:SOUND 50,1:NEXT
1670 LOCATE 1,2:PRINT USING"[:SCORE#####0]";S;
1680 GOTO 1330
1690 ' ■■■■■ ROUND ■■■■■
1700 PLAY "O4L8GFGAGFL4EL8DEFDC","O3L2CEDC":SOUND 0,0
1710 LV=LV+2:S=S+50:GOTO 410
1720 ' ■■■■■ FALL ■■■■■
1730 FOR Y=Y TO BY(INT((Y+2)/5))
1740 LOCATE X,Y-1:PRINT " ";
1750 LOCATE X,Y:PRINT "♣";
1760 FOR I=1 TO 6:SOUND 55,I MOD 2:NEXT:NEXT
1770 ' ■■■■■ OUT ■■■■■
1780 FOR I=80 TO 1 STEP -1:SOUND I,1:NEXT
1790 PLAY "O4L4GL16EL8FO3EL1F","O2L4CL16CL8EDL1C"
1800 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1810 R=R-1:IF R>0 THEN 410
1820 ' ■■■■■ GAME OVER ■■■■■
1830 PLAY "O4L4GGFGAL8GFL2EL4FFEFGEL1C","O3L4CCGCEFL2GL4FFECEDL1C":SOUND 0,0
1840 COLOR 2:LOCATE 15,11:PRINT "GAME OVER"
1850 IF S>H THEN H=S
1860 COLOR 6:LOCATE 14,16:PRINT "TOP :";H*10;
1870 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH 'S' BOTTON"
1880 IN$=INKEY$:IF (IN$<>"S")*(IN$<>"s")=1 THEN 1880
1890 GOTO 170
```



★僕んちの発売停止のＸ１Ｃに"Ｘ１turbo"と書いたステッカーをはって喜んでいるのは，このバカ（自分）だけでしょうか。（福井県鯖江市・**ブーンドッカン14才**）……【**編**：そのステッカー，すてっかー！……すいません。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1, ページ2)

協賛：NEC, システムソフト

SEA LAND STORY
（シー ランド ストーリー）

エントリーコードP6① つるつる



平和な海の国，SEA LAND。イカ君と4匹のタコ君は仲良く暮らしていました。ところが，ある日，悪いウニがやってきて，タコ君をタコつぼに閉じ込めてしまいました。イカ君は4匹のタコ君を救おうと，必死にがんばるのでした。

◀ゲームの説明▶

カーソル・キーでイカ君を移動させ，ハートを取ってPOWを貯え（POW＋2），タコつぼをこわし（POW－1），タコつぼの中にいるタコ君を探しだしてください。

タコつぼをこわすには，POWが1以上のとき，タコつぼに向かって進めばよいのです。また，POWが4以上のとき，スペース・キーを押すと，画面がフラッシュし，光に弱いウニ君をSTOPさせることができます（POW－4）。

もちろん，ウニ君につかまればEND。5面まであり，再ゲームはリターン・キーです。

※リストから，タコ君の位置を知ろうとしないように！おもしろくなくなるよ～ん！

▶参考：'84年9月号DRACULA（2進変換部）

《第1表》主な変数表

K（0＝ノーマル，1＝クリア，2＝ゲームエンド）
M（タコのストップ・タイマ，0のとき移動中）
N（ハートのタイマ，0になると移動ルーチンへ）
P（見つけたタコの数）
Q（POWの数）
B（x，y）（画面の状態，0＝スペース，1＝通れない，2＝つぼ
3＝タコ入りつぼ）

◀Epilouge▶

久々の投稿です。このゲームはアイデアに苦しみました。ノーマル・キャラの重ね合わせで，イカ（のようなもの）とつぼ（のようなもの）ができたので，これを使ってゲームができないかな～と考え，このようになりました。

16→2進変換部は，森さんのものをスピードUPのため配列を使ってアレンジしました。つめ込んだところもあり見にくいので，REMや空白を入れておきました。ところで，ベーマガが最近ぐんぐんおもしろくなってきましたね。それでは，今後も今以上におもしろく，ためになるベーマガを…。

★　★

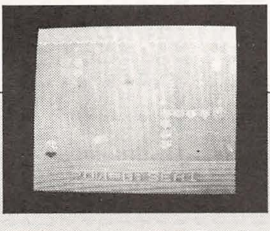


by FUSAN・フーさん

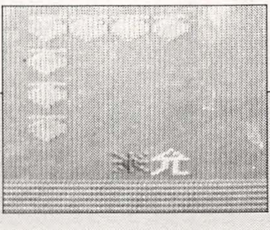
評…このイラスト見てから2年になるのか（編）

CHECKER FLAG

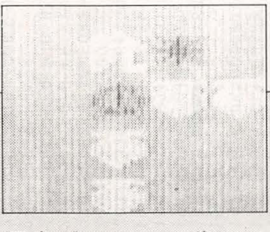
影：ぐわーっ！ハッハッハッハッ。
編：またまた奇妙な声だしてどうしたんですか。
影：この追いかけが，ものすごくきついんだよ。ほら，ぴったりついてくるぞ～。
Dr.D：おや？これは，大変だな。でも，逃げてばかりじゃつまらん。向かっていってごらん。
影：えっ？あっ！すりぬけた！
Dr.D：はは，どうだね。この手の追いかけは，すりぬけができるのが多いんだ。
影：で，でも，すりぬけたところで逆にぴったりついてきますよ。
編：もうそうなったら，そのままひきずりまわして，がんばるしかないでしょうね。チャンチャン。



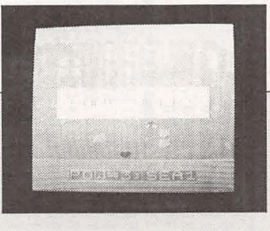
《写真1》ここは海の国。イカ君はタコ君を救えるか



《写真2》おっとっと，ウニに追いかけられるイカ君



《写真3》やった！まずは1匹タコ君を見つけたぞ



《写真4》悪者ウニにつかまるとゲーム・オーバー

★影さん，重い物を簡単に持ちあげる方法知ってますか？それは，体をきたえればいいのです。では，スパルタンXで，敵がトーマスに手をだせなくなる方法は？（埼玉県新座市・ぼくは征史だ13才）……【影：ポーズをかける？】

SEA LAND STORYのプログラム・リスト

```
0 REM ■■■ SEA LAND STORY ■■■
10 GOSUB860
20 GOSUB840
30 GOSUB670
40 REM ■■■ MAIN ■■■
50 COLOR 2:LOCATEX,Y:PRINT B$
60 COLOR 4:LOCATET,U:PRINT C$
70 ONKGOTO 560,610
80 IF(X=V)*(Y=W)THENPLAY "o7ab":Q=Q+2:GOSUB320:N=1
90 R=STRIG(0):S=STICK(0)
100 IFR*(Q>3)THENGOSUB520
110 ONSGN(S)+1GOSUB170,180
120 L=L+(L>0):N=N-1
130 ONSGN(L)+1GOSUB370,360
140 IFN=0THENGOSUB470
150 GOTO 50
160 REM ■■■ PLAYER ■■■
170 FORG=0TO40:NEXT:RETURN       :
180 G=X+(S=7)-(S=3)
190 H=Y+(S=1)-(S=5):COLOR3
200 B=B(G,H):ONB+1GOTO290,300   :
210 IFQ<1THEN300
220 SOUND10,10:FORI=0TO5
230 LOCATEG,H:PRINT E$(I);:NEXT
240 SOUND10,0:B(G,H)=B-2
250 IFB=2THEN280
260 FORI=0TO9:FORJ=0TO1:PLAY "b":COLOR3+J:PRINTA$+F$;:NEXT:NEXT
270 P=P+1:K=-(P=4)
280 Q=Q-1:GOSUB320:GOTO 300     :
290 LOCATEX,Y:PRINT B$:X=G:Y=H
300 RETURN
310 REM ■■■ POW PRINT ■■■
320 Q=Q+(Q>9)*(Q-9)
330 LINE(112,168)-(125,178),3,BF:COLOR 1:LOCATE6,14:PRINTQ
340 RETURN
350 REM ■■■ ENEMY ■■■
360 FORG=0TO40:NEXT:RETURN
370 COLOR 3:LOCATET,U:PRINT C$
380 G=SGN(X-T):G=G+(G=0)
390 H=SGN(Y-U):H=H-(H=0)
400 I=-(ABS(X-T)<ABS(Y-U))*3
410 IFB(T+G*T(I),U+H*U(I))=0THENT=T+G*T(I):U=U+H*U(I):GOTO 440
420 I=I+1:IFB(T+G*T(I),U+H*U(I))=0THENT=T+G*T(I):U=U+H*U(I):GOTO 440
430 I=I+1:IFB(T+G*T(I),U+H*U(I))=0THENT=T+G*T(I):U=U+H*U(I)
440 K=K-(K=0)*(X=T)*(Y=U)*2
450 RETURN
460 REM ■■■ TARGET ■■■
470 COLOR 3:LOCATEV,W:PRINT D$
480 PLAY"o3c16":M=M+(M=7)*8+1
490 V=V(M):W=W(M):N=9:COLOR 4
500 LOCATEV,W:PRINT D$:RETURN
510 REM ■■■ FLASH ■■■
520 COLOR ,,2:FORG=0TO9:NEXT
530 COLOR ,,1:Q=Q-4:GOSUB320
540 L=6:RETURN
550 REM ■■■ CLEAR ■■■
560 PLAY "o518cegcego6c1"
570 FORG=0TO1399:NEXT
580 O=O+1:IFO<6THEN30
590 EN$="◆GIVE UP!◆"
600 REM ■■■ GAME END ■■■
610 PLAY "O4L8GAB4FG4ED2C1"
620 LINE(32,72)-(223,107),2,BF
630 COLOR 3:LOCATE3,7:PRINTEN$
640 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN640
650 RESTORE1070:GOTO 20
660 REM ■■■ ROUND ■■■
670 LINE(16,24)-(239,155),3,BF
680 LINE(48,168)-(207,179),3,BF
690 COLOR 1:LOCATE3,14
700 PRINT"POW=0:SEA";A$;O;      :
710 FORG=3TO11:READG$:FORH=0TO2
720 I=VAL("&H"+MID$(G$,H+1,1))
730 FORJ=0TO3:B=0
740 IFI=>A(J)THENLOCATE2+H*4+J,G:PRINT E$:B=2:I=I-A(J)
750 B(2+H*4+J,G)=B:NEXT
760 NEXT:NEXT                   :
770 FORG=0TO3:READH,I
780 B(H,I)=3:NEXT
790 K=0:L=0:M=0:N=9:P=0:Q=0
800 T=14:U=2:V=8:W=2:X=1:Y=2
810 COLOR 4:LOCATEV,W:PRINT D$
820 PLAY "l32o5":RETURN
830 REM ■■■ START ■■■
840 O=1:EN$="GAME OVER!":RETURN
850 REM ■■■ DEFINE ■■■
860 DIMB(15,13)
870 A$=CHR$(29):B$="^"+A$+"π"
880 C$="×"+A$+"+":D$="♥"
890 E$="●"+A$+"T":F$="○"+A$+"火"
900 FORG=0TO5:READE$(G),A(G),T(G),U(G):NEXT
910 FORG=0TO7:READV(G),W(G):NEXT
920 FORG=1TO13:H=(G=1ORG=13)*14
930 FORI=0TO15STEP15+H
940 B(I,G)=1:NEXT:NEXT          :
950 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0
960 COLOR 2,3,1:CLS
970 LINE(0,0)-(255,16),1,BF
980 FORG=0TO15:LOCATEG,1
990 PRINT CHR$(&H7E);:NEXT
1000 LINE(0,156)-(255,191),4,BF
1010 FORG=157TO191STEP2
1020 LINE(0,G)-(255,G),2:NEXT
1030 SOUND7,8:RETURN
1040 REM ■■■ DATA ■■■
1050 DATA,8,1,0,/,4,0,1,*,2,0,-1,Y,1,0,1,T,0,1,0,●,0,-1,0
1060 DATA8,2,1,12,14,2,1,2,14,12,1,7,14,7,7,12
1070 DATAc00,c00,000,000,000,00f,008,008,008,3,3,2,4,3,4,10,8
1080 DATA09c,092,091,391,492,89c,890,490,390,6,6,12,7,3,10,9,11
1090 DATAeee,88a,ece,28a,eea,000,444,aaa,111,7,5,11,5,5,11,11,9
1100 DATAb6d,108,d6b,801,af5,801,dfb,000,af5,5,4,13,5,3,9,10,9
1110 DATAd6b,000,af5,801,ad5,801,2f4,a05,b6d,5,3,13,6,6,9,11,11
```

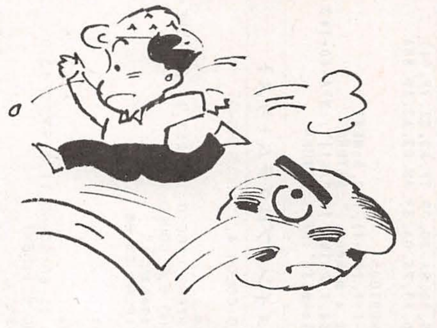

★ベーマガを１年間読み続け，プログラミングの力もだいぶついたので，今キャリング・フルーツをＭＳＸに移植しています。Dr.も応援してください。（高知県土佐清水市・**畠中貴明12才**）……【Dr.D：がんばるんだよ。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1，ページ2)

協賛：NEC，システムソフト

クリア
CLEAR!

エントリーコードP6② 大脇　宏仁



うぅ，ど～しよう!?そーいえば，ストーリーも何も考えてんかった。す，すと～りい…。ぐ，ぐぇ!!えぇい，こうなったら，こじつけだぁ！

『近未来，地球ではL.M.G.Softから，はねながら接近してくる怪物体をとびこすゲーム“CLEAR”が発表され，この名を知らぬ者は，1人としていなかった』。

よ，よし！これでいいや!!

遊びかた

スペース・キーで右下のプレイヤーをジャンプさせ，左側からはねてくる怪物体をとびこしてください。

怪物体に激突すると，即，ゲーム・オーバーです。それと，怪物体が通り過ぎるたびに，ほんの少しずつスピードが速くなります（ここのスピード調整がうまくいかなかった）。

♥

プログラムの入力，実行方法

リスト1を入力し，テープにセーブしてください。つぎに，**リスト2**を入力し，テープにセーブしてください。

ロード方法は，**リスト1**をテープからロードし，ランすると，“OK！LIST2ヲロード　シテ！”と表示されます。そうしたら，**リスト2**をロードして，ランしてください。

雑　談

PC6000シリーズもすたれてきたしねえ。某S.T.もP88SRに乗りかえちまったし。メーカーさんも面倒みてくれなきゃ，やりきれないですよ，こりは。

でも，僕はがんばるぞー。

♥

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムもメイン・ルーチンがマシン語だな。**リスト1**は完全にブラック・ボックスになっていて何をやっているかわからないな。EXECする入口も一つだけだから，解読できやしない。このようなプログラムには，マシン語のワークエリア・リストをそえてほしい。

編：ワークエリアって何ですか？

Dr.D：マシン語においても，演算結果を格納するのに，変数が必要なんだ。この変数には，一つにつきメモリ1～2バイトのメモリを使うものなんだ。そのメモリの番地と使用目的のリストがあれば，逆アセンブルしたときに，解読しやすいんだな。

こちら編集部

「メーカーさんも面倒みてくれなきゃ，やりきれない」と宏仁君は言っていますが，そんなことないですよ。ねえ，NECさん。

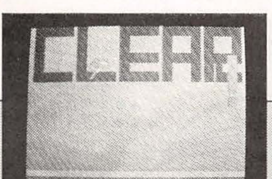
今，50キャンペーンをやっているけど，ほら，ちゃーんとタイトルのところに，エントリーコードが入っているでしょう。

さあ，P6ユーザーがんばろう。

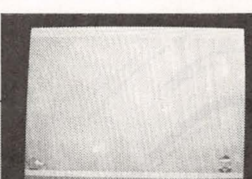
評…みんな勢ぞろいの図（一同）



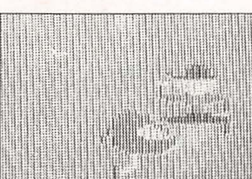
by　斉藤久典



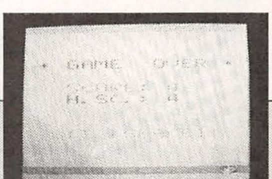
《写真1》デモ画面。怪物体がとびはねるぞと！



《写真2》左が怪物体，右がプレイヤー。見合って―

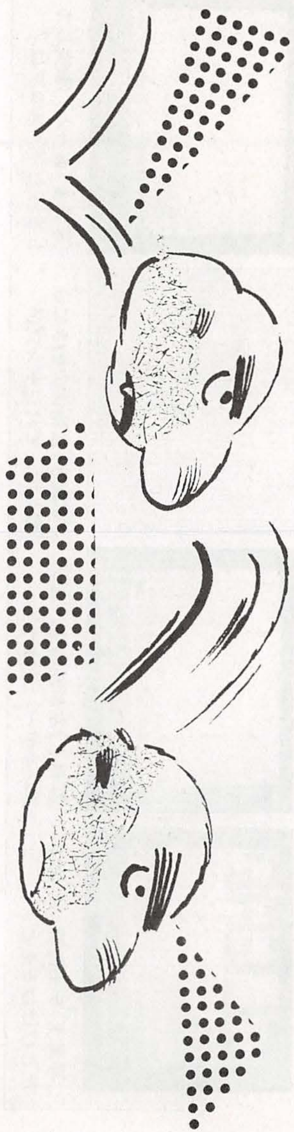


《写真3》怪物体の動きに注意して，それジャンプ！



《写真4》おっと，激突してしまった～。スコアは？

★ソードのM5も，NAMCOTの仲間にいれてください。(茨城県取手市・渡辺　修12才)……【編：タカラからマッピー，ディグダグ，スーパーパックマンとワープ＆ワープが発売されていましたよ。でも今はどうかな？】



《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 GOSUB650:CLEAR6,&HD2FF:G=90
20 A=&HD300:B=&HD55F:GOSUB50
30 A=&HD700:B=&HD81F:GOSUB50
40 SCREEN,1,1:PRINT"OK! LIST2ヲ ロード シテ!":PLAY"v13l32o6cdf":END
50 FORI=ATOBSTEP16:S=0:FORJ=0TO15:READA$:P=VAL("&H"+A$)
60 POKEI+J,P:S=S+P:NEXT:READA$
70 IFS=VAL("&H"+A$)THENG=G+10:NEXT:RETURN
80 SCREEN,1,1:PRINT"Bug in"GCHR$(7):END
90 DATACD,BF,D3,22,85,D8,3A,80,D8,D6,17,32,80,D8,26,00,80D
100 DATA6F,29,29,29,29,29,16,00,3A,81,D8,5F,CB,3B,CB,3B,550
110 DATAE6,03,3C,32,84,D8,19,11,00,E2,19,22,82,D8,21,03,578
120 DATA18,22,94,D8,21,84,D8,4E,DD,2A,85,D8,2A,82,D8,E5,83E
130 DATA1E,00,DD,56,00,DD,23,41,05,CA,58,D3,CB,3A,CB,1B,677
140 DATACB,3A,CB,1B,05,C2,4C,D3,7E,A2,CA,60,D3,32,88,D8,880
150 DATA7E,AA,77,23,7E,A3,CA,6C,D3,32,88,D8,7E,AB,77,3A,858
160 DATA94,D8,3D,32,94,D8,C2,40,D3,3A,95,D8,3D,32,95,D8,89F
170 DATACA,90,D3,3E,03,32,94,D8,E1,11,20,00,19,C3,3F,D3,70C
180 DATAE1,C9,00,3E,9B,32,8A,D8,32,8C,D8,3E,F0,32,8F,D8,874
190 DATA32,90,D8,21,00,00,22,92,D8,AF,32,8D,D8,32,88,D8,71F
200 DATA32,8E,D8,2F,32,89,D8,3E,6E,32,8B,D8,C9,00,00,3A,69E
210 DATA80,D8,D6,9B,DA,CB,D3,11,48,00,19,AF,32,88,D8,C9,8BD
220 DATA00,00,00,CD,93,D3,CD,98,D4,CD,DC,D4,C9,00,00,00,7B2
230 DATA00,00,00,00,00,00,00,3A,88,D8,A7,C2,45,D5,CD,FF,5E9
240 DATAD4,CD,23,D4,CD,61,10,E6,80,CA,02,D4,32,8E,D8,00,874
250 DATA00,00,3A,8E,D8,A7,C2,1B,D4,06,10,3E,FF,3D,C2,0D,657
260 DATAD4,05,C2,0B,D4,C3,E7,D3,00,00,00,CD,AA,D4,C3,E7,8EC
270 DATAD3,00,00,2A,8C,D8,22,80,D8,21,00,D7,CD,00,D3,00,673
280 DATA00,21,8F,D8,34,46,3A,8C,D8,80,32,8C,D8,D6,9B,DA,801
290 DATA4A,D4,3E,F0,77,3E,9B,32,8C,D8,00,00,3A,91,D8,47,71C
300 DATA3A,8D,D8,80,32,8D,D8,D6,75,DA,70,D4,00,00,00,3A,759
310 DATA8C,D8,47,3A,8A,D8,90,DC,20,D5,00,00,00,C3,10,D5,750
320 DATA2A,8C,D8,22,80,D8,21,00,D7,CD,00,D3,00,00,3E,08,5E6
330 DATA1E,0C,CD,BE,1B,3E,01,1E,02,CD,BE,1B,3A,8C,D8,5F,5D2
340 DATAAF,CD,BE,1B,C9,00,00,00,AF,32,8D,D8,ED,5F,E6,07,79D
350 DATA3C,32,91,D8,C3,70,D4,00,00,00,2A,8A,D8,22,80,D8,6E4
360 DATA21,90,D7,CD,00,D3,3E,09,1E,0C,CD,BE,1B,21,90,D8,6C8
370 DATA34,3A,8A,D8,86,32,8A,D8,D6,9B,DA,DC,D4,AF,32,8E,954
380 DATAD8,3E,9B,32,8A,D8,3E,F0,32,90,D8,00,2A,8A,D8,22,7BB
390 DATA80,D8,21,90,D7,CD,00,D3,00,00,00,3E,03,1E,00,CD,5AC
400 DATABE,1B,3A,8A,D8,5F,3E,02,CD,BE,1B,C9,00,00,00,3A,5BD
410 DATA89,D8,06,20,05,C2,04,D5,3D,C2,02,D5,C9,00,00,00,5C6
420 DATA21,89,D8,35,35,35,C2,98,D4,3E,24,77,C3,98,D4,00,757
430 DATA2A,92,D8,23,22,92,D8,3E,09,1E,0F,CD,BE,1B,3E,03,59E
440 DATA1E,00,CD,BE,1B,3E,02,1E,FF,CD,BE,1B,1D,00,00,00,4E4
450 DATAC2,3C,D5,C9,00,F3,21,74,0F,22,06,FA,FB,CD,CD,1B,805
460 DATAC9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C9
470 DATA00,A0,00,02,AA,00,0A,AA,80,0A,AA,A0,0A,A9,A0,3A,561
480 DATAA5,68,3A,A5,58,CA,A9,56,CA,AA,AA,0A,AA,AA,02,AA,835
490 DATAA8,00,AA,A0,00,10,00,00,10,00,00,10,00,0C,50,00,27E
500 DATA0D,40,00,0D,00,00,0C,00,00,3C,00,00,30,00,00,30,102
510 DATA00,00,F0,00,00,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1B0
520 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
530 DATA00,00,00,00,00,00,00,A0,00,02,AA,00,0A,AA,80,CA,34A
540 DATAAA,A0,CA,A9,A0,3A,A5,68,3A,A5,58,0A,A9,56,0A,AA,798
550 DATAAA,0A,AA,AA,02,AA,A8,00,AA,A0,03,FF,00,03,FF,C0,76A
560 DATA00,0F,00,00,3F,C0,0C,3F,C0,03,FF,F0,14,55,50,20,4E4
570 DATA65,50,20,15,40,20,25,80,2A,AA,A8,0A,AA,AA,00,2A,4F3
580 DATA82,00,0A,02,00,0A,02,00,3F,C5,AF,FF,FF,2F,FF,FF,678
590 DATA00,00,02,00,00,02,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,006
600 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
610 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,0F,00,00,3F,C0,0C,3F,C0,219
620 DATA03,FF,F0,00,55,50,00,65,50,00,15,40,00,25,80,00,446
630 DATAAA,A0,00,8A,20,00,8A,20,00,8A,20,00,7F,D0,01,7F,517
640 DATA50,03,C0,FC,03,F0,FC,00,F3,F0,0A,B3,A8,02,A2,A0,88A
650 SCREEN3,2,2:COLOR4,1,1:CLS
670 A=1:GOSUB700:COLOR1:A=2:GOSUB700
680 FORI=0TO2:LINE(I+I,I)-(255-I-I,191-I),I+2,B:NEXT
690 COLOR3:LOCATE1,5:PRINT"Wait a moment..":RETURN
700 C=0:FORI=15TOASTEP-1:LOCATE4,I:PRINT"[CLEAR!]";:N=A*40-I*2
710 C=1-C:COLOR,,C+1:PLAY"s10m1n=n;16":NEXT:RETURN
```

《リスト2》CLEAR!のメイン・プログラム・リスト

```
10 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,16,,0:COLOR 4,1,1:CLS:HS=0
20 GOSUB 280
30 REM ************* READY ****
40 CLS:GOSUB 420:FOR I=1 TO 9 STEP2:LINE(0,I)-(255,I),2,BF:NEXT
50 SOUND 7,255:EXEC &HD3D3:SOUND 8,0:SOUND 7,56
60 A$="v13t160l16o4gegagegagabagabab-1"
70 B$="v12t160l8o3ececfdfdg+1":PLAY A$,B$
80 IF PEEK(&HFD1B) GOTO 80
90 REM ************** MAIN ****
100 EXEC &HD3E7
110 REM ******** GAME OVER ****
120 SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 12,80:SOUND 11,0:SOUND 13,0
130 FOR I=31 TO 0 STEP-.4:SOUND 6,I:NEXT
140 LINE(2,8)-(252,147),2,BF:B$=""
150 RESTORE 500:FOR I=0 TO 2:READ A$:GOSUB 250:NEXT:SOUND 7,56
160 A$="v13t160o5l12egedfdcedcobag2"
170 B$="v12t160o3egagd2":PLAY A$,B$
180 SC=PEEK(&HD893)*256+PEEK(&HD892):LOCATE 3,5:COLOR 3
190 PRINT "SCORE:"SC:IF SC>HS THEN HS=SC
200 LOCATE 3,6:COLOR 4:PRINT "H.SC.:"HS
210 FOR J=0 TO 50
220 FOR I=1 TO 4:COLOR I:LOCATE 2,9:PRINT "HIT [SPACE]!
230 IF STRIG(0)=0 THEN NEXT:NEXT:CLS:GOTO 20
240 CLS:EXEC &H1BCD:GOTO 30
250 L=(16-LEN(A$))/2:COLOR 2:LOCATE LL,3:PRINT B$
260 COLOR 4:LOCATE L,3:PRINT A$
270 LL=L:B$=A$:FOR J=0 TO 80:NEXT:RETURN
280 REM ************* DEMO ****
290 RESTORE:EXEC &H1058:FOR I=0 TO 4:S=I*50+6
300 READ A$:IF A$="@" THEN NEXT:GOTO 320
310 READ B,C,D:LINE(S+VAL(A$),B)-(S+C,D),,BF:GOTO 300
320 SOUND 9,8:SOUND 3,3:CONSOLE 2,14:LOCATE 0,15
330 FOR I=0 TO 10:PRINT :SOUND 2,I*20:NEXT
340 CONSOLE 0,16:LINE(234,31)-(244,70),3,BF
350 LINE(234,75)-(244,85),3,BF:SOUND 9,0
360 EXEC &HD393:GOSUB 420:EXEC &HD498
370 RESTORE 510:FOR I=1 TO 3:COLOR 3:LOCATE 1,14:PRINT B$;
380 READ A$:COLOR 2:LOCATE 1,14:PRINT A$:B$=A$:FOR J=0 TO 100
390 IF INKEY$="" THEN EXEC &HD423:NEXT:NEXT:GOTO 370
400 RETURN
410 REM ************
420 LINE(0,156)-(255,191),3,BF:LINE(0,156)-(255,161),2,BF
430 LINE(0,186)-(255,191),2,BF:RETURN
440 REM ************ DATAS ****
450 DATA 0,0,45,10,0,10,10,191,10,181,45,191,@,0,0,10,191,10
460 DATA 181,45,191,@,0,0,45,10,0,10,10,191,10,161,45,171,10
470 DATA 181,45,191,@,0,0,10,191,10,0,45,10,35,10,45,191,10,161
480 DATA 35,171,@,0,0,10,191,10,0,45,10,35,10,45,171,10,161,35
490 DATA 171,15,171,20,191,20,181,45,191,@
500 DATA"G A M E  O V E R","---------------","* GAME  OVER *"
510 DATA"DEMONSTRATION!","MADE BY L.M.G.","HIT ANY KEY !!"
```

★2，3日前，編集部にあったＯＦコーナー用のハガキが一斉にしゃっくりしただろ。犯人は私だ！（香川県木田郡・反ＯＦ革命軍13才）……【影：ぐははは，なんかの手ちがいで，Dr.のほうがほら…。今だに。Dr.D：しゃっくり！】

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5, ページ4)

協賛：NEC, システムソフト

かいてんうんが
回転運河



エントリーコードP6③ 水谷　嘉宏

●コンピュータと対戦

この運河を右から左に通過するのに，あなた(客船)とコンピュータ(貨物船)のどちらが先に着くかを競います。

船を進めるには，
①船のいる列を上か下に回転⇧⇩キー
②船の一つ先の列を上か下に回転⇦と⇧⇩キー
のいずれかによって，船の進行方向にあいたゲートがくるようにすればいいのです。

●先手か後手か

はじめに「先手ですか－y/n？」と聞いてくるので，好みで答えてください。ただし，勝負は「後手の指したあと」に判定します。ですから引きわけもあります。

ゲート回転により，相手が移動しても回転は止まるので，注意してください。なお，「パス」は禁止です。

●思考ルーチン

リスト冒頭の〔1〕，〔2〕は，ゲートを回転してから，船が進行するまでのサブルーチンです。これをZ＝1～4でCALLすると，コンピュータが手をテストするルーチンにもなります。

相手の番のとき，着手までに4～5秒の間があるのは，このテストをやるためです。

ただし，あなたは数手先まで読めるのに，相手はつぎの1手しか読んでいません。つまり，本当はあなたが有利なのですから，ぜひとも勝ってもらいたいと思います。

なお，マシン語のうち(1)～(3)は，REMの内容で独立していて，別々にEXECします。

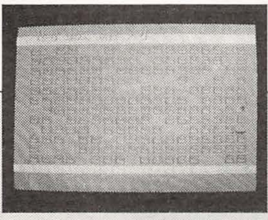
(4)はこのゲーム用のPUT@で，キャラクターを書くついでに，その右側1バイトにブランクを追加します。これは船が必ず左方向に進むので，1バイト左に書くと同時に，元の絵を消して進むようにするためです。

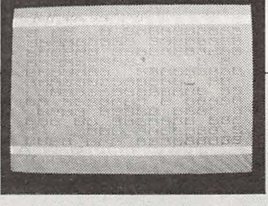
《第1表》主な変数表

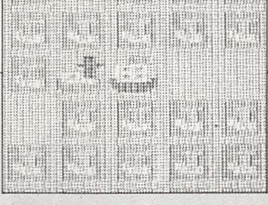
変数	内容
F(x, y)	フィールド・マップ
A	あなたの横位置
C	コンピュータの横位置
B	番（先手1，後手2）
D	ゲート回転方向
G1(x)	各列第1ゲート縦位置
G2(x)	各列第2ゲート縦位置
Y1, Y2	SUB用ゲート縦位置
M	ゲート位置のマーク
N	ゲート右側のマーク
O	ゲート右側の回転前のオリジナル
M1, M2	ゲート右側のSUB用マーク
S	船移動の有無のサイン
T	回転方向による評価点
Z	テスト用移動(1～4)と本番の移動(0)を指示
I, J, K	FOR～NEXTカウンタ
U, V, W	SUB用X, Y, M
P, Q	SUB用一時的ワーク

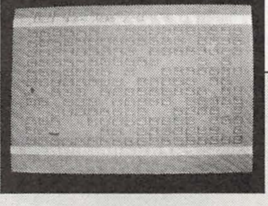
CHECKER FLAG

Dr.D：実にわかりやすく組んでいるな。マシン語ルーチンの場合，ただEXECされただけでは，何が何だかわからない。マシン語ルーチンの頭にREM文による注釈がついているので，各EXECが，何のルーチンかが，はっきりしている。このままでいいと思うが，もっとわかりやすくもできるぞ!!
編：どうやるんですか？
Dr.D：EXEC&H××××というのが各所にあるが，この××××ていうのを処理ルーチンを表す変数名にするのさ。そうすれば，EXEC MOVEとか，EXEC SCROLLというようにわかりやすくなるぞ!
編：ふーん。


《写真1》さあ，先手でいく？それとも後手？


《写真2》おっと，リードを許したあなたの客船

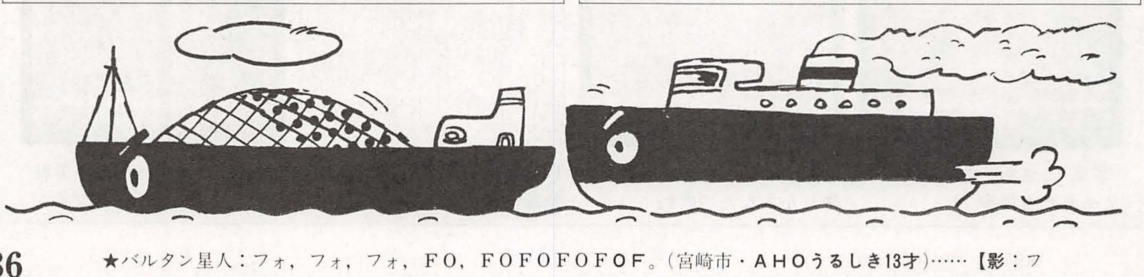

《写真3》コンピュータの貨物船の後ろにぴったりと


《写真4》あーあ，前半の戦いが敗因だったのかな？

PC-6001/mkII

★影さんのサイン15枚ください。そうすると，チリ紙交換が来たとき，トイレット・ペーパーと換えてくれるんです。(福井市・茂　知己12才)……【影：ワタシは誰からも好かれるのさ。編：でも，なんで15枚？影：好かれるのさ。】

```
10 REM ------------------------------
20 REM   カイテン ウンガ  (page4,6011)
30 REM ------------------------------
40 GOTO 800
50 :
90 REM [1] ゲートカイテン(sub)
100 Y1=G1(X):M1=F(X,Y1)
110 Y2=G2(X):M2=F(X,Y2):S=0
120 Q1=Y1:Y=Y1+D:Y1=Y-H*(Y<0)+H*(Y>11)
130 Q2=Y2:Y=Y2+D:Y2=Y-H*(Y<0)+H*(Y>11)
140 IF Z>0 THEN 180
150 G1(X)=Y1:F(X,Q1)=0 :F(X,Q2)=0
160 G2(X)=Y2:F(X,Y1)=M1:F(X,Y2)=M2
170 POKE PX,X:POKE PD,-(D>0):EXEC&HEA00
180 FOR J=1 TO 2
190 I=X:V=Y1:M=M1:IF J=2 THEN V=Y2:M=M2
200 IF M>1 THEN O=9:GOTO 230
210 I=I+1:M=F(I,V):IF M<2 THEN 340
220 O=F(X,V):F(X,V)=1
226 :
228 REM [2] フネイドウ(sub)
230 N=F(I+1,V):FOR K=I TO 1 STEP-1
240 IF F(K-1,V)=1 THEN 260
250 T=T+H*(K=1)*(M=3):K=1:GOTO 330
260 S=1:IF Z=0 THEN 280
270 T=T-(N<2)*((M=2)-(M=3)):GOTO 330
280 A=A+(M=2):U=K:W=M
290 C=C+(M=3):F(K-1,V)=M:GOSUB 360
300 IF N<2 THEN F(K,V)=1:GOTO  330
310 A=A+(N=2):F(K  ,V)=N:U=K+1:W=N
320 C=C+(N=3):F(K+1,V)=1:GOSUB 360
330 NEXT K:IF (Z>0)*(O<9) THEN F(X,V)=0
340 NEXT J:IF S=0 THEN 120
350 RETURN
360 POKE PX,U:POKE PY,V:POKE PM,W
370 EXEC &HEA70:RETURN
376 :
378 REM [3] アナタ(プレヤー)ノバン
380 PLAY"c16":CLS:PRINT M2$"ノバン"
390 IF A=1 THEN 540
400 D=STICK(0):D=D-1-8*(D=1)
410 IF D<4 OR D=6 THEN 400
420 X=A+(D=5)+(D=7):D=SGN(6-D)
430 Z=0:GOSUB 100:IF B=2 THEN 540
436 :
438 REM [4] コンピュータノバン
440 PLAY"g16":CLS:PRINT M3$"ノバン"
450 IF C=1 THEN 540
460 FOR Z=1 TO 4:T=0:D=1+2*(Z=1 OR Z=3)
470 X=C+(Z>2):GOSUB 100:T(Z)=T:NEXT Z
480 Q=INT(RND(1)*4)+1:P=T(Q)
490 FOR K=1 TO 4
500 IF T(K)>P THEN P=T(K):Q=K
510 NEXT K
520 X=C+(Q>2):D=1+2*(Q=1 OR Q=3)
530 Z=0:GOSUB 100:IF B=2 THEN 380
536 :
538 REM [5] ハンテイ
540 IF(A-1)*(C-1)THEN ON B GOTO 380,440
550 M$=M2$:IFC=1 THEN M$=M3$
560 M$=M$+"ノカチ!":IF A+C=2 THEN M$=M1$
570 PLAY"l16cdefg":CLS:PRINT M$
580 PRINT" SPCキーデツギヘ･･･";
590 IF STRIG(0)=0 THEN 590
596 :
598 REM [6] ショキセッテイ
600 CLEAR:DIM F(19,11),G1(19),G2(19)
610 PX=&HEB12:PY=&HEB13:M1$=" ヒキワケ!"
620 PM=&HEB15:PD=&HEB14:M2$=" アナタ"
630 H=12:M3$=" コンピ"+CHR$(29)+"ュータ"
640 EXEC &HEA50:CLS:PRINT" ゲートヲセッテイシマス.
650 FOR I=1 TO 17:V=INT(RND(1)*H)
660 P=INT(RND(1)*H):IF P=V THEN 660
670 F(I,V)=1:G1(I)=V:GOSUB 780:V=P
680 F(I,V)=1:G2(I)=V:GOSUB 780:NEXT I
690 U=19:E=18:S=17
700 V=INT(RND(1)*H):IF F(S,V) THEN 700
710 P=INT(RND(1)*H):IF P=V OR F(S,P)=1 THEN 710
720 W=2:F(E,V)=W:G1(E)=V:GOSUB 360:V=P
730 W=3:F(E,V)=W:G2(E)=V:GOSUB 360
740 A=E:C=E:B=2:CLS:PRINT" センテデスカ_y/n?
750 K$=INKEY$:IF K$="n"THEN 440
760 IF K$="y" THEN B=1:GOTO 380
770 GOTO 750
780 U=16*I:V=25+H*V
790 LINE(U,V)-(U+15,V+11),1,BF:RETURN
796 :
798 REM [7] マシンゴセッテイ
800 CLEAR 300,&HEA00:OUT&H93,2:K=&HEA00
810 FOR J=0 TO 33:T=0
820 FOR I=0 TO 7:READ D$:D=VAL("&H"+D$)
830 POKE K,D:K=K+1:T=T+D:NEXT I:READ C$
840 IF C$<>RIGHT$(HEX$(T),2) THEN PRINT"ERR IN"
860+10*J:OUT&H93,3:END
850 NEXT J:OUT&H93,3
856 REM                                 csum
858 REM (1) ゲートカイテン (&hEA00~)      --
860 DATA DD,E5,DD,21,10,EB,21,E8,C4
870 DATA 83,01,28,00,3A,14,EB,B7,9C
880 DATA 28,06,21,40,9A,01,D8,FF,01
890 DATA 3A,12,EB,07,16,00,5F,19,CC
900 DATA DD,36,00,0C,E5,56,23,5E,DB
910 DATA 2B,D5,E5,09,D1,DD,36,01,D3
920 DATA 8F,C5,01,02,00,ED,B0,C1,B5
930 DATA 2B,2B,E5,09,D1,DD,35,01,28
940 DATA 20,EF,EB,D1,72,23,73,E1,B4
950 DATA DD,35,00,20,D7,DD,E1,C9,90
956 :
958 REM (2) ゲートヲナラベル (&hEA50~)
960 DATA 21,EA,83,11,C8,EA,0E,12,71
970 DATA E5,06,0C,D5,C5,CD,B0,EA,F8
980 DATA C1,D1,10,F7,E1,23,23,0D,CD
990 DATA 20,EE,C9,00,00,00,00,00,D7
996 :
998 REM (3) フネヲイドウ (&HEA70~)
1000 DATA 21,12,EB,7E,23,6E,26,00,53
1010 DATA E5,29,29,29,29,C1,ED,42,79
1020 DATA 29,29,29,29,29,07,06,00,DA
1030 DATA 4F,09,2B,01,E8,83,09,3A,32
1040 DATA 15,EB,11,E0,EA,FE,02,28,03
1050 DATA 03,11,F8,EA,E5,D5,CD,B0,2D
1060 DATA EA,D1,E1,2B,0E,40,06,00,1B
1070 DATA 10,FE,0D,20,F9,00,00,00,34
1076 :
1078 REM (4) PUT@ (&HEAB0~)
1080 DATA 06,0C,C5,01,02,00,EB,ED,B2
1090 DATA B0,EB,36,00,01,26,00,09,01
1100 DATA C1,10,EF,C9,00,00,00,00,89
1108 REM *ゲートノキャラクタ  eac8
1110 DATA 00,00,0A,AA,0A,AA,0A,02,74
1120 DATA 0A,8A,0A,8A,09,8A,09,46,0A
1130 DATA 0A,56,0A,AA,0A,AA,00,00,C8
1138 REM *キャクセンノキャラクタ eae0
1140 DATA 00,00,00,A8,00,A8,05,54,A9
1150 DATA 07,74,05,54,07,74,35,57,DB
1160 DATA 3F,FF,3F,FF,0F,FC,00,00,87
1168 REM *カモツセンノキャラクタ eaf8
1170 DATA 00,00,00,3C,00,3C,00,FF,77
1180 DATA 00,3C,05,7C,07,7C,25,56,BB
1190 DATA 2A,AA,2A,AA,0A,A8,00,00,5A
1196 :
1198 REM [8] ショキガメン
1200 SCREEN 3,2,2:COLOR 7,,2:CLS
1210 LINE(0, 12)-(319, 22),5,BF
1220 LINE(0,170)-(319,178),5,BF
1230 FOR I=0 TO 3:READ K
1240 KANJI(24+40*I,3),,K:NEXT I
1250 DATA 91,732,34,78
1260 CONSOLE 18,2,,0:CLS:GOTO 600
```



★バルタン星人：フォ，フォ，フォ，FO，FOFOFOFOF。(宮崎市・AHOうるしき13才)……【影：フォ，フォ，フォ，ホ，ホーホケキョ！編：まだ，春じゃないでしょう。影：フォ，フォ，ホ，ホータル来い。】

PC-6001mkII SR/6601SR用
(N60SR-BASIC)

協賛：NEC, システムソフト

KRPG—魔物の住む村—



エントリーコードP6④ 平沢 啓介

STORY

ある日ある村に，からかさ，ぬりかべ，かおぞうの3匹の魔物が住みつき，平和を乱した。そこであなたの出番です。

この村は，10×7のエリアが九つ集まっていて，一つのエリアに一つずつ神社があります。その九つの神社のうち三つには，この村の平和を取りもどす方法を書いた紙の入った宝が，隠されています。

しかし，魔物は宝を取られまいと，それぞれの神社に1匹ずつ，番人をつけています。その番人を倒すと，その神社に宝が隠されてあれば，画面右の「たから」の横に宝がでます。

そして，その宝が三つ集まったら，リーダーの魔物のいる神社がどこか1か所だけあるので，中に入って番人を倒してください。

そうすると，平和をとりもどせます。

CHR(キャラクター)

石ーまわりをとりかこんでいる。通れない。

木ーここを通ると，力が0.1減ります。また，魔物が隠れているときがあり，そのときは，対戦モードへ移る。

神社ー九つあって，そのうち三つに宝がある。宝を三つ持っていれば，リーダーのいるところで，番人を倒すと，平和になる。

宝ー三つ集めてから，リーダーのいる神社の番人を倒すと，平和になる。

自分ーキタローの父。「せいめい」がなくなると死ぬ。

からかさ・**ぬりかべ**・**かおぞう**｝神社や森に隠れていて，強さはキタローの父を2とすると，1,3,9の割合である。

道ーなにもないし，つかれないので，できるだけここを通ろう。

HOW TO PLAY

通常モード：カーソル・キーにより移動。画面内からでると，となりのエリアへ行く。また，神社には上下左右のどこからでも入ることができ，もし入った場合は，対戦モードに移る。

対戦モード：1対1の対戦でカーソル・キーにより移動。画面からでると，通常モードへもどる。また，移動のときは，1回動くたびに敵も動く。そして，攻撃するには，となりにいって敵の方向のカーソル・キーを押すと攻撃する。

このとき，ピッ（敵をたたいた），ウッ（自分がたたかれた），または，両方とも失敗となる。

※注　生命のメーターが動くのに気をつける。敵に勝つと力が増え，通常モードにもどる。

NEXT

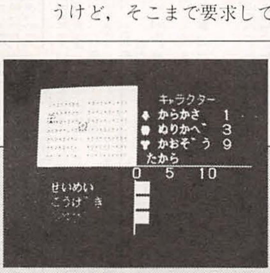
移動や攻撃は，自分の入力がないかぎり，相手も動かないのでゆっくりやろう！あわてると，誤動作をしてしまう。

どうしても勝てない人は，20行のLI，DF，OFをすべて大きい数にしてみてください。

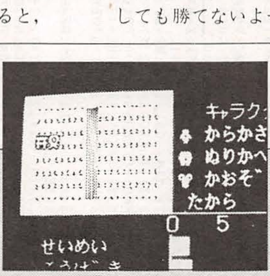
♥

CHECKER FLAG

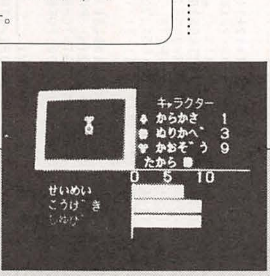
Dr.D：ほほう，ベーマガには珍らしいロールプレイング・ゲームか。
編：リストも短く，よくできましたよね。
Dr.D：まあ，内容が浅いからな。
影：魔物が3種類なんだから，それぞれ，ちがった武器で相手を倒せるなんていうのもおもしろいと思うけど，そこまで要求してると，プログラムも長くなってしまうしなー。
編：ロールプレイングやアドベンチャーといったゲームは，ベーマガに掲載できるリストの長さという点では，内容も浅くなるのはしかたのないことですね。
影：ちなみに，このゲームは，どうしても勝てないよー。



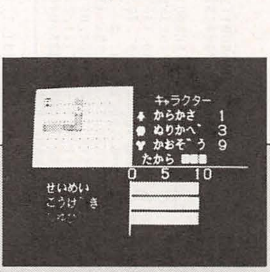
《写真1》まん中に現れるのがキタローの父であーる



《写真2》この神社に宝はあるのだろうか。よし！



《写真3》神社に入るとかおぞうが…。対戦モードだ



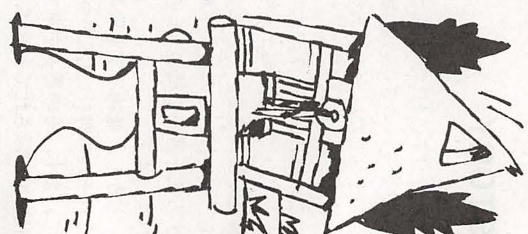
《写真4》宝を三つ集めた。よし，リーダーをさがせ

★影さんは，ゲームのチェックをするという縁の下の力持ちの仕事をしていますから，アホのように見えて，えらいなあと思います。（熊本県八代市・麓　豊隆15才）……【編集長：どんどん投稿して影君の仕事を増やしてくれ。】

最後に，プット・ルーチンのみ，マシン語ですが，チェック・サムがついているので，だいじょうぶでしょう。

ＫＲＰＧ―魔物の住む村―のプログラム・リスト

```
10 RESTORE750:DIMMA(9,7,10):GOSUB1120:'_____ ｼｮｷｾｯﾃｲ & SCREEN MAKE _____
20 RESTORE980:GOSUB1150:X1=5:Y1=4:ST=5:MC=0:LI=20:DF=20:OF=20:MP(6)=10:MP(7)=30:
MP(8)=90:BGM0
30 CONSOLE,,,0:CDA=&HD002:YVR=&HD007:XVR=&HD00F:S1=0:S5=0:S9=0
40 RESTORE50:SCREEN 2,2,2:CLS:FORJ=0TO8:READA,B,C,A$:KANJI(A,B),C,A$:NEXT
50 DATA176,10,5,"ｷｬﾗｸﾀｰ",176,30,14,"ｶﾗｶｻ  1",176,50,14,"ﾇﾘｶﾍﾞ  3",176,70,14
60 DATA"ｶｵｿﾞｳ 9",160,90,14,"ﾀｶﾗ",20,130,15,"ｾｲﾒｲ",20,150,13,"ｺｳｹﾞｷ",20,170
70 DATA11,"ｼｭﾋﾞ",138,110,16,"0  5  10":LINE(144,128)-(144,199),16
80 LINE(0,0)-(144,108),16,BF:LINE-(319,108),16:LINE(1,1)-(143,107),10,BF
90 H=6:FORY=34TO74STEP20:POKECDA,D1(H):POKECDA+1,D2(H):POKEXVR,152:POKEYVR,Y
100 EXEC&HD000:H=H+1:NEXT:LINE(11,11)-(132,96),16,B
110 PLAY "V10@12L404CFEDGFED03BAB04DC1","V5@1004C2C2C203C+04C2C2C1":GOSUB630
120 '_____________ MANE MAP ________________
130 LINE(12,12)-(131,95),1,BF
140 FORT=1TO7:FORY=1TO10:C=MA(ST,T,Y):IFC=9THEN170ELSEIFC<>1ANDC<>3THENC=2
150 POKECDA,D1(C):POKECDA+1,D2(C):POKEXVR,Y*12:POKEYVR,T*12:EXECCDA-2:NEXT
160 NEXT:GOTO 180
170 LINE(Y*12,T*12)-(Y*12+11,T*12+11),3,BF:NEXT:NEXT:GOSUB580
180 POKECDA,&HE0:POKECDA+1,&HD0:POKEXVR,X1*12:POKEYVR,Y1*12:EXEC&HD000
190 '_________________ MAIN _________________
200 LOCATE0,0:S=STICK(0):IFS=0THEN200:GOSUB630ELSEGOSUB630
210 IF(X1=1ANDS=7)OR(X1=10ANDS=3)OR(Y1=1ANDS=1)OR(Y1=7ANDS=5)THEN220ELSE230
220 ST=ST+KX(S)+KY(S)*3:X1=X1+HX(S):Y1=Y1+HY(S):GOTO 120
230 ONMA(ST,Y1+KY(S),X1+KX(S))GOTO200,250,310,,,370,370,370,260
240 LINE(X1*12,Y1*12)-(X1*12+11,Y1*12+11),3,BF:GOTO 280
250 LI=LI-1:IFLI=0THEN580
260 N=MA(ST,Y1,X1):IFN=9THEN240ELSEIFN=6ORN=7ORN=8THENN=2
270 POKECDA,D1(N):POKECDA+1,D2(N):POKEXVR,X1*12:POKEYVR,Y1*12:EXEC&HD000
280 X1=X1+KX(S):Y1=Y1+KY(S):PRINTCHR$(7)
290 POKECDA,&HE0:POKECDA+1,&HD0:POKEXVR,X1*12:POKEYVR,Y1*12:EXECCDA-2
300 GOTO 200
310 '__________________ JINJYA __________________
320 Z=8:W=1:GOSUB390:IFST=1ANDS1=0THENS1=1:MC=MC+1
330 IFST=5ANDS5=0THENS5=1:MC=MC+1ELSEIFST=9ANDS9=0THENS9=1:MC=MC+1
340 IFMC=3ANDST=5THEN680
350 IFMC=0THEN120ELSEFORT=1TOMC:POKECDA,D1(4):POKECDA+1,D2(4):POKEXVR,205+13*MC
360 POKEYVR,92:EXEC&HD000:NEXT:GOTO 120
370 '__________________ SENTOU __________________
380 W=0:Y1=Y1+KY(S):X1=X1+KX(S):Z=MA(ST,Y1,X1)
390 PLAY "@12V10D2F2D7D7F7G7G+1
400 LINE(12,12)-(131,95),1,BF:MP=MP(Z):X=1:Y=1:MX=10:MY=7 :GOSUB630
410 POKECDA,D1(Z):POKECDA+1,D2(Z):POKEXVR,10*12:POKEYVR,7*12:EXEC&HD000
420 POKECDA,&HE0:POKECDA+1,&HD0:POKEXVR,12:POKEYVR,12:EXEC&HD000
430 LOCATE,0:S=STICK(0):IFS=0THEN430ELSEIFX+KX(S)=MXANDY+KY(S)=MYTHEN440ELSE470
440 IFINT(RND(1)*(12-(OF/10)))=0THENMP=MP-3:PRINTCHR$(7):IFMP=<0THEN460ELSE500
450 GOTO 500
460 TALK"f1 yaqta.":LI=LI+MP(Z):DF=DF+10:OF=OF+10:GOSUB630:IFDF>100THENDF=100:OF
=100:GOTO 560ELSE560
470 LINE(X*12,Y*12)-(X*12+11,Y*12+11),1,BF:X=X+KX(S):Y=Y+KY(S)
480 IFX>=11ORX<=0ORY>=8ORY<=0THEN120
490 POKECDA,&HE0:POKECDA+1,&HD0:POKEXVR,X*12:POKEYVR,Y*12:EXEC&HD000
500 AX=-SGN(MX-X):AY=-SGN(MY-Y):IFMX+AX=XANDMY+AY=YTHEN510ELSE530
510 IFINT(RND(1)*(12-(DF/10)))=1THENLI=LI 2:TALK"F1 U.":GOSUB630:IFLI=<0THEN580E
LSE430
520 GOTO 430
530 LINE(MX*12,MY*12)-(MX*12+11,MY*12+11),1,BF:MX=MX+AX:MY=MY+AY
540 POKECDA,D1(Z):POKECDA+1,D2(Z):POKEXVR,MX*12:POKEYVR,MY*12:EXEC&HD000
550 GOTO 430
560 PLAY"O4@5M1000ACDEF2":TALK"F2 KACIMASITA.":IFW=0THENMA(ST,Y1,X1)=2
570 IFW=1THENRETURNELSEGOTO 120
580 '__________________ DIDE __________________
590 PLAY "@12v10o4crcrcce-ddcco3bo4c":PALET16,1:LINE(0,0)-(319,199),16,BF
600 FORY=0TO1:FORT=0TO255:SOUND1,T:SOUND2,Y:SOUND8,10:NEXT:NEXT:SOUND8,0
610 LINE(5,90)-(314,125),1,BF:KANJI(8,100),5,"YOU DIDE HIT RETURN !"
620 PALET16,INT(RND(1)*16)+1:IFINKEY$=CHR$(13)THENPALET:GOTO 20ELSE620
630 '____________ POWER PRINT ____________
640 LINE(145,130)-(145+LI,145),15,BF:LINE-(245,130),1,BF
650 LINE(145,150)-(145+OF,165),13,BF:LINE-(245,150),1,BF
660 LINE(145,170)-(145+DF,185),11,BF:LINE-(245,170),1,BF
670 IFLI>100THENLI=100:RETURN ELSE RETURN
680 '_______________________ end ____________________
690 CLS:ROLL,-100:KANJI(40,80),16,"YOU GOT WIN !"
700 FORT=0TO99:PALET16,INT(RND(1)*16)+1:ROLL0,1:SOUND1,T:SOUND8,10:FORH=0TO50
710 NEXT:NEXT:PALET:SOUND8,0:FORH=0TO900:NEXT:CLS
720 PRINT "ｱﾅﾀﾊ 3ﾂﾉﾀｶﾗｦﾐﾂｹ,ｵﾊﾞｹｦﾔｯﾂｹﾃ ﾍｲﾜｦﾄﾘﾓﾄﾞｽｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ. "SPC(45)"ｵﾒﾃﾞﾄｳ"
730 FORT=0TO9000:NEXT:END
740 '__________ DATAS ______________ CHECK SUM
750 DATADD,21,00,00,16,0C,1E,00,7B,D3,CE,0E,03,FD,21,00,489
760 DATA00,06,0B,78,32,25,D0,DD,7E,00,0F,0F,0F,0F,E6,0F,43C
770 DATAFD,77,00,FD,77,00,FD,23,05,05,78,32,38,D0,DD,7E,71F
780 DATA00,E6,0F,FD,77,00,FD,77,00,FD,23,05,05,0D,DD,23,614
790 DATAC2,13,D0,1C,15,C2,08,D0,C9,00,00,00,00,00,00,00,439
800 DATA77,70,77,FF,77,FF,70,FF,77,77,7F,F7,FF,F7,0F,70,A1B
810 DATA7F,77,77,FF,F7,FF,70,7F,77,77,FF,77,FF,77,FF,00,A2A
820 DATAF7,77,77,7F,40,00,4C,C4,C4,CC,C4,CC,CC,C4,CC,CC,9FC
830 DATAC4,4C,CC,CC,4C,CC,CC,CC,4C,CC,C4,4C,0C,CC,22,93E
840 DATA00,22,26,00,26,62,60,62,A0,00,00,AA,AA,AA,BA,AA,594
850 DATAAA,0B,BA,BB,00,BA,00,00,BA,00,AA,AA,AA,BB,BA,BB,7CC
860 DATA00,BA,00,00,BA,00,00,BA,00,0B,AA,00,0F,FF,FF,22,512
870 DATA22,22,20,22,02,22,2D,DD,22,0D,4E,22,2D,E4,20,2D,3B1
880 DATA4D,22,2D,EF,22,0D,DD,22,22,02,20,22,22,0F,FF,FF,54E
890 DATA00,0F,FF,00,FF,FF,0F,FF,F0,0F,FF,07,0F,FF,07,0F,743
900 DATAFF,F0,00,FF,FF,00,0F,FF,02,22,22,22,00,22,00,22,5A7
910 DATA22,02,22,00,00,00,EE,00,0E,EE,00,00,AA,00,02,AA,386
920 DATA00,22,AF,02,2A,F0,02,2A,F0,22,0A,AF,00,0A,AA,00,498
930 DATA0A,AA,00,00,02,00,00,22,00,FF,FF,0F,FF,FF,0F,FF,5F1
940 DATAFF,0F,F0,FF,FF,FF,0F,FF,FF,FF,0F,FF,F0,0F,FF,F0,C03
950 DATA0F,FF,FF,00,FF,FF,00,0F,F0,00,FF,F0,0F,FF,00,FF,906
960 DATAAF,F0,FA,0A,F1,FF,AF,F1,0F,FF,01,00,00,11,00,01,754
970 DATA11,00,01,01,00,00,AA,00,0A,FF,00,0A,FF,00,00,0A,2D9
980 DATA1111111111,1382222222,1999999999,1922222227,1992262822
990 DATA1292222222,1292722226,1111111111,2228272222,9922226222
1000 DATA2922222222,2922372822,2999999999,2222922222,1111111111
1010 DATA7222222231,2228226221,2222228221,9999992221,9222292621
1020 DATA2722292221,1292222228,1292722222,1292222272,1298223222
1030 DATA1292222222,1299992622,1222292222,2222922222,2222922262
1040 DATA3262928222,2222922222,2222922728,2722922222,2222922222
1050 DATA2222292221,2272292721,2222992221,2222922221,2622922221
1060 DATA2222922321,2222922221,1222292282,1232892299,1222292792
1070 DATA1222299992,1226222222,1222222222,1111111111,2222922282
1080 DATA9999999222,2226229222,2223229999,2722282222,2222222222
1090 DATA1111111111,3222922221,2222922271,2827922221,9999926221
1100 DATA2222222221,2222282221,1111111111,0,-1,1,0,0,1,-1,0
1110 DATA50,D0,74,D0,98,D0,BC,D0,E0,D0,04,D1,28,D1,4C,D1,0,6,-9,0,0,-6,9,0
1120 FORT=&HD000TO&HD16F STEP&H10:FORY=0TO15:READA$:A=VAL("&H"+A$):D=D+A
1130 POKET+Y,A:NEXT:READA$:A=VAL("&H"+A$):IFA=DTHEND=0:A=0:B=B+1:NEXT:RETURN
1140 A=B*10+750:PRINT CHR$(7);"DATA ERROR IN";A:END
1150 FORS=1TO9:FORT=1TO7:READA$:FORY=1TO10:A=VAL("&H"+MID$(A$,Y,1)):MA(S,T,Y)=A
1160 NEXT:NEXT:NEXT:FORU=1TO7STEP2:READKX(U),KY(U):NEXT
1170 FORU=1TO8:READA$,B$:D1(U)=VAL("&H"+A$):D2(U)=VAL("&H"+B$):NEXT
1180 FORU=1TO7STEP2:READHX(U),HY(U):NEXT:RETURN
```

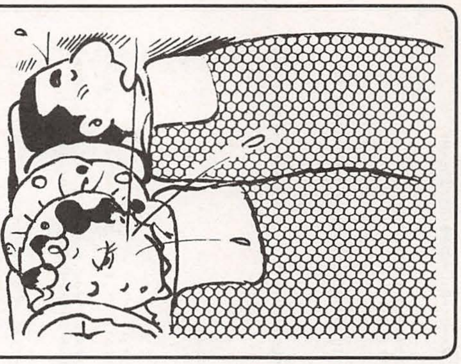


★そこのキミ！鉛筆を立ててみよう。倒れた方向に影さんがいるよ！ホラ！……えっ？倒れなかったって？それじゃ，もう影さんはこの世には…。（千葉県習志野市・**三橋隆文15才**）……**【影：ワタシは"こっくりさん"じゃない！】**

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

協賛：NEC, システムソフト

オトーサンノシゴト



エントリーコードP8① 山本　純司

内　容

私は関根トム。３人家族である。

このごろ，我が家で困ったことがある。それは，雨漏りがすることだ。屋根には特に気をくばり，むしろを３枚も使っているのだが，やはり雨漏りがたえない。そこで，私は眠っている家族を起こさないように，コップで雨漏りを受けとめなければならないのだ。

遊びかた

両手を使い，上から落ちてくる水滴をコップで受け止めます。家族は右と左で眠っています。

水滴を取れず，下にいる家族に当たると，少しずつ起きてきます。どちらか，３回ミスすると，ゲーム・オーバーです。また，50回受け取るとボーナスで，100点プラスされ，ミス１回分が取り消されます。

操作方法

右手（画面では左側）は[A][D]で左右，左手（画面では右側）は[4][6]で左右です。

改造方法

140行のT(1)，T(2)，T(3)の数値を大きくすると，遅くなります。

620行のＫＫ＝50を30に変えると，ボーナスが30回ごとにもらえます。

おしまい

このプログラムは，だいぶムダが多いと思います。あまり参考にしないほうがいいと思うのですが…。

あと，マシン語ですが，すべてキャラクター表示にしました。ＰＲＩＮＴ文をマシン語にすると，けっこう速いですヨ。

また，プログラムを入力したら，ＲＵＮする前にセーブをしといてくださいネ。

また，隠れメッセージ（？）がでますヨ。見つけた人はＯＦまで送ってください。

《第１表》主な変数表

変数	内容
ＳＣ	スコア
ＨＩ	ハイスコア
ＲＸ	右手のＸ軸
ＬＸ	左手のＸ軸
ＨＹ	両手のＹ軸
ＭＫ	右のミスの数
ＭＭ	左のミスの数
ＫＫ	水滴の落ちた数
ＷＸ	水滴のＸ軸
ＷＹ	水滴のＹ軸
Ｔ(ｎ)	タイマー用
Ｋ＄(ｎ)	右のメッセージ
Ｍ＄(ｎ)	左のメッセージ



CHECKER FLAG

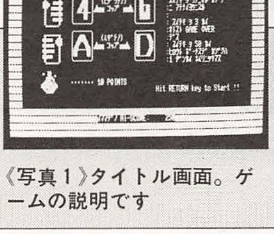
Dr.D：簡単なゲームだが，一度に二つの操作をするというのはなかなかむずかしいぞ。

編：この手のゲームは，スピード感が命ですね。

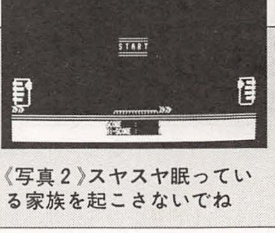
Dr.D：キャラクター表示をマシン語で行なっているから，大きなキャラクターも瞬時に描いてしまう。グラフィックや，メイン・ルーチンのプログラムをマシン語で作るのがむずかしければ，まず，このような簡単なものから作るといい。

編：そうですね。最初はやさしいものから，順々にむずかしいものに移っていくほうが，ムリなくマシン語をマスターできますね。

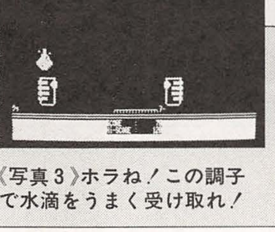
Dr.D：そうだ。いきなり複雑なものを作ろうとするのはよそう。



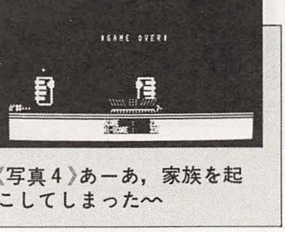
《写真１》タイトル画面。ゲームの説明です



《写真２》スヤスヤ眠っている家族を起こさないでね



《写真３》ホラね！この調子で水滴をうまく受け取れ！



《写真４》あーあ，家族を起こしてしまった〜

★フハハハハ，自慢じゃないが，私は，ドラゴンスレイヤーの３面目に取りくむ中２の剣道部だ！１面目は２週間，２面目は３日で解いたぞ。（岡山県玉野市・Ｙ・Ｙ矢野かいな13才）……【影：剣道部が恐くてゲームができるか。】

```
10 REM ████████████████████
20 REM █┌──────────────┐█
30 REM █|<<オトーサンノシゴト>>|█
40 REM █├──────────────┤█
50 REM █|7月20日 - 7月26日 |█
60 REM █| PC-8001       |█
70 REM █|  by Yamamoto  |█
80 REM █└──────────────┘█
90 REM ████████████████████
100 REM ═════ ショキセッティ ═════
110 CLEAR 300,&HC7FF:DEFINT A-Z:DEF USR0=&HC800:DEF USR1=&HC82D:DEF USR2=&HC865:
DEF USR3=&HC8AE:DEF USR4=&HC8E4
120 DIM CM(26)
130 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINTCHR$(12);
140 SC=0:RX=0:LX=72:HY=16:MK=0:MM=0:KK=0:T(1)=30:T(2)=10:T(3)=0:LE=0
150 REM ═════ マシンゴ DATA ═════
160 IF PEEK(&HC800)<>94 THEN 170 ELSE 360
170 RESTORE 180: FOR I=&HC800 TO &HC919:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
180 DATA 5E,1C,23,56,14,EB,CD,F3,03,11,49,C8,CD,1E,C8,11
190 DATA 50,C8,CD,1E,C8,11,57,C8,CD,1E,C8,11,5E,C8,E5,06
200 DATA 07,1A,77,13,23,10,FA,E1,01,78,00,09,C9,5E,1C,23
210 DATA 56,14,EB,CD,F3,03,AF,0E,04,11,78,00,E5,06,07,77
220 DATA 23,10,FC,E1,19,0D,20,F4,C9,C0,DF,DD,1D,91,FD,0C
230 DATA 60,6F,66,66,10,F3,03,B0,BF,BB,3B,00,F0,00,10,97
240 DATA 99,89,88,78,00,5E,1C,23,56,14,EB,CD,F3,03,11,92
250 DATA C8,CD,83,C8,11,99,C8,CD,83,C8,11,A0,C8,CD,83,C8
260 DATA 11,A7,C8,E5,06,07,1A,77,13,23,10,FA,E1,01,78,00
270 DATA 09,C9,C0,DF,19,D1,DD,FD,0C,30,3F,01,66,66,F6,06
280 DATA 00,0F,00,B3,BB,FB,0B,00,87,88,98,99,79,01,5E,1C
290 DATA 23,56,14,EB,CD,F3,03,11,D5,C8,CD,C6,C8,11,DA,C8
300 DATA CD,C6,C8,11,DF,C8,E5,06,05,1A,77,13,23,10,FA,E1
310 DATA 01,78,00,09,C9,20,80,FF,08,04,C8,FE,FF,BC,8C,31
320 DATA D7,EF,7F,13,5E,1C,23,56,14,EB,CD,F3,03,11,0B,C9
330 DATA CD,FC,C8,11,10,C9,CD,FC,C8,11,15,C9,E5,06,05,1A
340 DATA 77,13,23,10,FA,E1,01,78,00,09,C9,80,CC,CC,8C,00
350 DATA FF,F1,D1,F1,0F,73,FE,EE,7E,03
360 REM ═════ メッセージ DATA ═════
370 RESTORE 380:FOR A=0 TO 3:READ M$(A):NEXT
380 DATA スヤスヤ,ウウ  ,ウウウウン,ハ゛カネ・・・
390 RESTORE 400:FOR A=0 TO 3:READ K$(A):NEXT
400 DATA スヤスヤ,アー  ,アアー,アーイー オトーサン ツメタイデ゛シュ
410 RESTORE 420:FOR A=0 TO 10:READ G$(A):NEXT
420 DATA ¥,G,A,M,E, ,O,V,E,R,¥
430 RESTORE 440:FOR A=0 TO 26:READ CM(A):NEXT
440 DATA 79,82,73,71,73,78,65,76,32,112,114,111,103,114,97,109,32,98,121,32,80,1
11,111,32,51,190,178
450 GOSUB 1130:COLOR 5,0,1:PRINTCHR$(12);
460 REM ═════ カ゛メン セッテイ ═════
470 LINE (0,22)-(78,24),"█",4,BF
480 LINE (0,21)-(78,21),"=",7:COLOR 7:LOCATE30,22:PRINTUSING"SCORE    :########"
;SC:LOCATE30,23:PRINTUSING"Hi-SCORE :########";HI
490 COLOR 6:LOCATE 32,20:PRINT"┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐";
500 COLOR 2:LOCATE 34,11:PRINT"READY !!"
510 CX=65:FOR CL=0 TO 3:LINE(0,CX)-(178,CX),PRESET,6:CX=CX+4:NEXT
520 U=USR0(RX*256+HY):U=USR2(LX*256+HY)
530 COLOR 7:LOCATE 47,20:PRINT K$(MK):LOCATE 0,20:PRINT M$(MM)
540 REM ═════ START ═════
550 LINE (34,10)-(42,12),"=",4,B:LOCATE 34,11:COLOR 5:PRINT"S T A R T";:FOR I=0
TO 30:BEEP1:A=0^0^0:BEEP0:NEXT:LINE (65,42)-(84,48),PRESET,BF
560 IF LE=3 THEN LE=0
570 LE=LE+1
580 REM ═════ ハンダ゛ン 1 ═════
590 IF WY=0 THEN 600 ELSE 610
600 WX=INT(RND(1)*10)*8:RN=INT(RND(1)*30)+1:IF RN>1 THEN RN=2
610 FOR I=0 TO T(LE):NEXT
620 IF KK=50 THEN 930
630 REM ═════ コップ゜ ノ ウコ゛キ ═════
640 L=INP(0):R=INP(2)
650 IF L=239 AND LX>40 THEN U=USR1(LX*256+HY):LX=LX-8:U=USR2(LX*256+HY)
660 IF L=191 AND LX<72 THEN U=USR1(LX*256+HY):LX=LX+8:U=USR2(LX*256+HY)
670 IF R=253 AND RX>0  THEN U=USR1(RX*256+HY):RX=RX-8:U=USR0(RX*256+HY)
680 IF R=239 AND RX<32 THEN U=USR1(RX*256+HY):RX=RX+8:U=USR0(RX*256+HY)
690 REM ═════ ミス゛ ノ ウコ゛キ ═════
700 ON RN GOTO 710,720
710 U=USR1(WX*256+WY):WY=WY+2:U=USR4(WX*256+WY):SP=50:GOTO 730
720 U=USR1(WX*256+WY):WY=WY+2:U=USR3(WX*256+WY):SP=10
730 IF WY=16 THEN 750 ELSE 590
740 REM ═════ ハンダ゛ン 2 ═════
750 KK=KK+1:U=USR1(WX*256+WY):U=USR0(RX*256+HY):U=USR2(LX*256+HY):IF RX=WX OR LX
=WX THEN 780 ELSE 800
760 WY=0:GOTO 590
770 REM ═════ SCORE ═════
780 SC=SC+SP:H=0:BEEP1:LOCATE 41,22:COLOR 7:COLOR7:PRINTUSING"#######";SC:WY=0:B
EEP0:GOTO 590
790 REM ═════ ミス ═════
800 FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:WY=0
810 COLOR 7:IF WX=<32 THEN 830 ELSE 820
820 MK=MK+1:LOCATE 47,20:PRINTK$(MK):GOTO 840
830 MM=MM+1:LOCATE 0,20:PRINTM$(MM)
840 IF MK=3 OR MM=3 THEN 860 ELSE 590
850 REM ═════ GAME OVER ═════
860 LINE (29,0)-(49,10)," ",4,BF
870 COLOR 2:LOCATE 32,19:PRINT"\\\\\ ||| /////";
880 MX=29:FOR A=0 TO 10:FOR I=1 TO 10:BEEP1:LOCATE MX,I:COLOR 4:PRINTG$(A):LOCAT
E MX,I-1:PRINT" ":NEXT:BEEP0:MX=MX+2:NEXT
890 COLOR 2:IF SC>HI THEN HI=SC :LOCATE 30,12:PRINT"You are Hi-SCORE !!";:BEEP
900 IF SC=0 THEN LOCATE 0,24:FOR A=0 TO 26:COLOR 7:PRINTCHR$(CM(A));:NEXT
910 FOR I=0 TO 7000:NEXT:GOTO 130
920 REM ═════ ホ゛ーナス ═════
930 COLOR 6,0,1:PRINTCHR$(12):X=20
940 COLOR 4
950 B$(0)="████ ████ █ ██ █ ████ "
960 B$(1)="█  █ █  █ ██ █ █ █    "
970 B$(2)="████ █  █ █ ██ █ █ ███ "
980 B$(3)="█  █ █  █ █  █ █    █ "
990 B$(4)="████ ████ █  █ ████ ███ "
1000 FOR I=0 TO 5:LOCATE 27,I:PRINTB$(I):NEXT
1010 FOR Y=19 TO 10 STEP -1
1020 U=USR4(X*256+Y):BEEP1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0
1030 NEXT
1040 COLOR 7:LOCATE 35,15:PRINT"+   SCORE =";
1050 FOR I=0 TO 50:RC=INT(RND(1)*1000):LOCATE 51,15:PRINTRC:BEEP 1:FOR J=0 TO 10
:BEEP0:NEXT:NEXT
1060 SC=SC+100
1070 LOCATE 51,15 :PRINTSC:BEEP1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0
1080 FOR I=0 TO 20:CO=INT(RND(1)*7)+1:COLOR CO:FOR J=0 TO 5:LOCATE 27,J:PRINTB$(
J):NEXT:NEXT:COLOR 5,0,1:PRINTCHR$(12)
1090 KK=0:RX=0:LX=72:IF MK=0 THEN 1100 ELSE MK=MK-1
1100 IF MM=0 THEN 1110 ELSE MM=MM-1
1110 GOTO 470
1120 REM ═════ ケ゛ーム ノ セツメイ ═════
1130 COLOR6,0,1:PRINTCHR$(12);
1140 LINE (21,65)-(29,75),PRESET,5,BF
1150 FOR I=0 TO 3:LINE (I,I)-(78-I,24-I),"█",4,B:NEXT
1160 COLOR 6:LOCATE 27,1:PRINT"  ** オトー サン ノ シコ゛ト **  ";
1170 U=USR2(10*256+6):U=USR0(10*256+11):U=USR3(10*256+16):COLOR 7
1180 LOCATE 19,5:PRINT"╭───╮              ╭───╮    : コノ ケ゛ーム ハ オチテクル";
1190 LOCATE 19,6:PRINT"| ██ |  (ヒダ゛リテノ)  | █  |    :スイテキ ヲ シタニイル カソ゛ク";
1200 LOCATE 19,7:PRINT"| ██ |◢ コップ゜ ◣| ██ |    :ニ アテナイヨウニスル";
1210 LOCATE 19,8:PRINT"|  █ |              | ██ |    :
1220 LOCATE 19,9:PRINT"╰───╯              ╰───╯    : スイテキ ヲ 3 カイ
1230 LOCATE 19,10:PRINT"╭───╮              ╭───╮    :オトスト GAME OVER
1240 LOCATE 19,11:PRINT"| ◢◣ |  (ミキ゛テノ)   |█ ◣|    :テ゛ス";
1250 LOCATE 19,12:PRINT"|◢ ◣|◢ コップ゜ ◣|█  █|    : スイテキ ヲ 50 カイ";
1260 LOCATE 19,13:PRINT"|█──█|              |█_◢|    :ヒロウト ホ゛ーナスデ゛ カソ゛クハ";
1270 LOCATE 19,14:PRINT"╰───╯              ╰───╯    :1 ダ゛ンカイ ネムリニツキマス";
1280 LOCATE 19,17:PRINT"....... 10 POINTS"
1290 LOCATE 27,22:PRINTUSING"イママデ゛ノ Hi-SCORE:########";HI
1300 LOCATE 45,18:COLOR 3:PRINT"Hit RETURN Key to Start !!";
1310 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1310
1320 RETURN
```

★そぼくな質問…なぜ，ポケコンには，ジョイスティックがないのだろうか。（大阪市・**龍神正人13才**）……【**影**：自分よりデカイものがついたら，ポケコンだって気にさわるだろ。**編**：最近は子どものほうが親よりデカイよ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR
(N-BASIC)

協賛：NEC，システムソフト

怪獣(かいじゅう)だあぁぁ〜

エントリーコードP8②なぞのマスクマン



物　語

「うお！あれは何だ！」
「怪獣だあぁぁ〜」
「東京タワーよりでかいぞ！」
というわけで，大変なことになりました。大都市東京に怪獣が攻めてきたのです。総理大臣は，まっさおな顔で，
「あなたにお願いしたいことがあるのですが……」

あとの会話は，ゲームの最初に表示されています。ぜひ，打ち込んでくれたまえ。えっ？リストを見ればわかるだって？し，しまった…!?　そんなこと言わずに，お願い，やって！

遊びかた

怪獣は10匹います。最初から，だんだんと強くなっていきます。強いほどエネルギーも多く，火をはく回数も多いのです。

あなたは，この10匹の怪獣をすべて退治しなければいけません。

戦闘機の操作は，テンキーの8246で上下左右。スペース・キーでミサイル発射です。怪獣のどこを撃ってもかまいません。

左下にその怪獣の名前とエネルギーが表示されます。1発ミサイルが当たると，エネルギーが10ずつ減るので，0になったら怪獣は倒れます。さあ，つぎつぎと，すべての怪獣をやっつけてください。

ただ，ミサイルは10発しかありません。ミサイルがなくなると，戦闘機は落ちてしまいます。また，建物や，太陽，雲をこわしてはいけません。こわしちゃうと，総理大臣にしかられ，その場で戦闘機が落とされます。

もう一つ，怪獣のはく火に当たっても落っこちてしまいます。ミサイルのとどく範囲では，怪獣の火も戦闘機に届きます。怪獣が火をはくときは，口の中が火で充満します。逃げるのは，そのときだけです。ですから，ミサイルを撃つときあまり近づきすぎると，逃げるのもむずかしくなります。

しかし，遠すぎても，もちろん火に当たらないのですが，ミサイルも届かないので，そのへんを考えてやってください。

戦闘機は，はじめ2機で，怪獣を1匹倒すごとに，1機増えます。もちろん，落ちると1機減ります。戦闘機の数が0になったらGAME OVERです。

まあ，とにかく，がんばってください。健闘をお祈りします。

♥

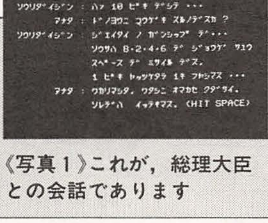
評…さすがわかってらっしゃる(一同)

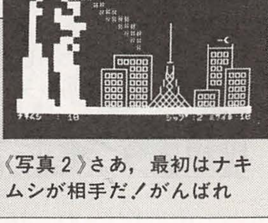
CHECKER FLAG

編：このプログラムはちょっとむずかしいんじゃないですか？
Dr.D：そうだな。5匹ぐらいまでは倒せるんだが…。スピードが速いせいだろう。
編：そうですね。前に一つでて1発発射して後にもどるなんてできませんからね。
Dr.D：とにかく，火をはかないことを祈るしかないからな。ゲームを作るときのプレイ・バランスが重要なんだ。
編：プレイ・バランス？
Dr.D：敵が強すぎてもおもしろくないし，自分が強すぎてもおもしろくない。中間がいいというわけだ。ゲームでは，最初はやさしく，だんだんむずかしくというふうにな。

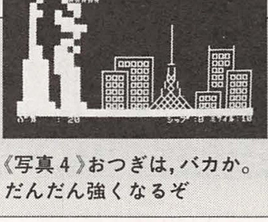


by　スカイバード


《写真1》これが，総理大臣との会話であります


《写真2》さあ，最初はナキムシが相手だ！がんばれ


《写真3》やったぜ！1発で倒した。さーすが〜

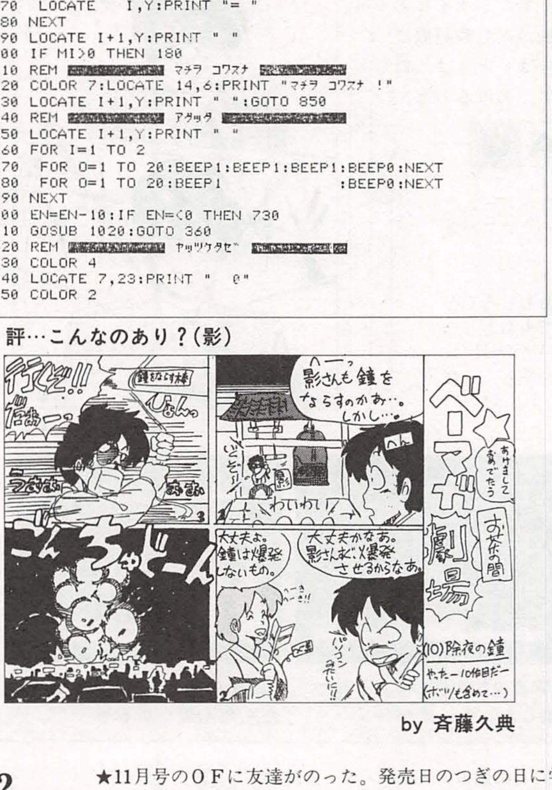

《写真4》おつぎは，バカか。だんだん強くなるぞ

★ＯＦコーナーがあるけん，ベーマガたい!!(福岡県宗像市・日の里のノーティ・ボーイ14才)……【影：それはちがうのすけ。ワダスがいるすけ，ベーマガがあるんだべ。編：その論理はもうわかりました。でもそれどこの方言？】

```
10 REM ×××××× カ イ ジ゛ュ ウ ダ゛アァァ －  ××××××
20 REM ××××××    by  H.K.        ××××××
30 DEFINT A-Z
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH40,25
50 COLOR ,32,0:PRINT CHR$(12);
60 FOR I=1 TO 10:READ K$(I),M$(I):NEXT
70  DATA ナキムシ,／,アホ,×,バ゛カ,+,ボ゛ケ,・,マヌケ,′,シロヘ゛エ,○,クロヘ゛エ,●,ダ゛レダ゛,?,レイケツ,─,ツッパ゜リ,＼
80 GOSUB 1380
90 REM  ショキセッテイ 
100 LE=2:L=0
110 L=L+1:IF L>10 THEN 1050
120 EN=L*10
130 REM  スタート アップ゜ 
140 PRINT CHR$(12);:X=32:Y=12:MI=10
150 GOSUB 1110:GOSUB 1020
160 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "-<"
170 REM  セントウキ 
180 IF INKEY$<>" " THEN 220
190  MI=MI-1:GOSUB 1020:IF MI>0 THEN 510
200  COLOR 7:LOCATE 15,6:PRINT "NO MISSILE!"
210  GOTO 850
220 I=INP(0) AND INP(1):HX=0:HY=0
230 IF I=239 AND X>14 THEN HX=-2:GOTO 270
240 IF I=251 AND Y<24 THEN HY=1 :GOTO 270
250 IF I=191 AND X<36 THEN HX=2 :GOTO 270
260 IF I=254 AND Y>1  THEN HY=-1:ELSE 360
270 XX=X:YY=Y:X=X+HX:Y=Y+HY
280 P=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
290 IF P=32 THEN 310
300 IF P=35 THEN 850 ELSE 620
310 COLOR 7
320 LOCATE XX,YY:PRINT "  "
330 LOCATE  X, Y:PRINT "-<"
340 BEEP1:BEEP0
350 REM  カイジ゛ュウ 
360 COLOR 2
370 ON K GOTO 420,440,470
380 IF INT(RND(1)*10)+1>INT(RND(1)*L)+1 THEN 180
390  LOCATE 8,6:PRINT "#"
400  KY=Y:IF X>19 THEN KX=19 ELSE KX=X
410  K=1:GOTO 180
420 LOCATE 9,6:PRINT "#"
430  K=2:GOTO 180
440 FOR O=-1 TO 1:LINE(10,6)-(KX,KY+O),"#",2:NEXT
450  IF X<KX+1 AND ABS(Y-KY)=<1 THEN 850
460  K=3:GOTO 180
470 FOR O=-1 TO 1:LINE(10,6)-(KX,KY+O)," ",2:NEXT
480  LOCATE 8,6:PRINT "  "
490  K=0:GOTO 180
500 REM  ミサイル 
510 COLOR 6
520 FOR I=1 TO 20:BEEP1:NEXT:BEEP0
530 FOR I=X-2 TO X-9 STEP -1
540  P=PEEK(&HF302+I*2+Y*120)
550  IF P=32 OR P=35 THEN 570
560  IF P=135 THEN 650 ELSE 620
570  LOCATE   I,Y:PRINT "= "
580 NEXT
590 LOCATE I+1,Y:PRINT " "
600 IF MI>0 THEN 180
610 REM  マチヲ コワスナ 
620 COLOR 7:LOCATE 14,6:PRINT "マチヲ コワスナ !"
630 LOCATE I+1,Y:PRINT " ":GOTO 850
640 REM  アタッタ
650 LOCATE I+1,Y:PRINT " "
660 FOR I=1 TO 2
670  FOR O=1 TO 20:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
680  FOR O=1 TO 20:BEEP1                :BEEP0:NEXT
690 NEXT
700 EN=EN-10:IF EN=<0 THEN 730
710 GOSUB 1020:GOTO 360
720 REM  ヤッツケタゾ 
730 COLOR 4
740 LOCATE 7,23:PRINT "  0"
750 COLOR 2
```

```
760 FOR O=21 TO 1 STEP -1
770  LINE(0,O)-(10,O),"#"
780  FOR I=1 TO 5:LOCATE INT(RND(1)*11),O:PRINT " ":NEXT
790  FOR I=1 TO 5:BEEP1:BEEP0                        :NEXT
800 NEXT
810 FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP0:NEXT
820 LE=LE+1:IF LE=>10 THEN LE=9
830 GOTO 110
840 REM  オチルー 
850 COLOR 7
860 LOCATE X-2,Y:PRINT "      "
870 FOR I=1 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT
880 FOR O=Y TO 21
890  LOCATE X,  O:PRINT "-<"
900  LOCATE X,O-1:PRINT "  "
910  FOR I=1 TO 100:NEXT
920 NEXT
930 COLOR 2:LOCATE X,O-1:PRINT "##"
940 FOR I=1 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
950 LE=LE-1:IF LE<0 THEN 970 ELSE 140
960 REM  GAME OVER 
970 COLOR7
980 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
990 LOCATE 13,12:PRINT "シッカリ オネカ゛イ シマスョ"
1000 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 80
1010 REM  ENERGY etc 
1020 COLOR 4
1030 LOCATE  6,23:PRINT USING ":###             シップ゜:#
ミサイル:##";EN;LE;MI
1040 RETURN
1050 REM  メッセージ゛ 
1060 COLOR 7
1070 LOCATE 5,5:PRINT "アナタハ マチノ キキヲ スクッテ クレマシタ。":BEEP
1080 LOCATE 5,7:PRINT "イヤ イヤ ト゛ーモ.ト゛ーモ アリガ゛トウ !":BEEP
1090 GOTO 1090
1100 REM  ガ゛メン 
1110 LOCATE 0,1:COLOR 5
1120 PRINT "
1130 PRINT "
1140 PRINT "
1150 PRINT "
1160 PRINT "
1170 PRINT "
1180 PRINT "
1190 PRINT "
1200 PRINT "
1210 PRINT "
1220 PRINT "
1230 PRINT "
1240 PRINT "
1250 PRINT "                   |ooo|
1260 PRINT "          |ooooo|  |ooo|
1270 PRINT "           ooo|  ||  |oo
1280 PRINT "          |ooo|ooo|  |X|  |oo|ooo|
1290 PRINT "          |ooo|ooo| |X|  |oo|ooo|
1300 PRINT "          |ooo|ooo| |X|  |ooo|
1310 PRINT "          |ooo|ooo|/XXX\ |ooo||ooo|
1320 PRINT "          |ooo|ooo/XXXXX\|ooo||ooo|
1330 PRINT "
1340 LOCATE 0,23:PRINT K$(L);
1350 LOCATE 7, 4:PRINT M$(L);
1360 RETURN
1370 REM  セツメイ 
1380 COLOR 7:PRINT CHR$(12);
1390 PRINT "********** カ イ ジ゛ゥ ウ ダ゛アァァー **********":PRINT
1400 PRINT "ソウリダ゛イジ゛ン : カイジ゛ュウヲ ヤッツケテ ホシイノテ゛スカ゛・・・":PRINT
1410 PRINT "          アナタ : テキハ ナンビ゛キ テ゛スカ ?         ":PRINT
1420 PRINT "ソウリダ゛イジ゛ン : ハァ 10 ヒ゜キ テ゛シテ ・・・          ":PRINT
1430 PRINT "          アナタ : ト゛ノヨウニ コウゲ゛キ スルノテ゛スカ ?   ":PRINT
1440 PRINT "ソウリダ゛イジ゛ン : ジ゛エイタイ ノ ガ゛ンシップ゜ デ゛・・・     ":PRINT
1450 PRINT "                 ソウサハ 8・2・4・6 デ゛ ジ゛ョウゲ゛ サユウ":PRINT
1460 PRINT "                 スペ゜ース デ゛ ミサイル デ゛ス.          ":PRINT
1470 PRINT "                 1 ヒ゜キ ヤッツケタラ 1キ フヤシマス ・・・ ":PRINT
1480 PRINT "          アナタ : ワカリマシタ. ワタシニ オマカセ クダ゛サイ.  ":PRINT
1490 PRINT "                 ソレデ゛ハ  イッテキマス. (HIT SPACE)";
1500 IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE 1500
```

評…こんなのあり？(影)



by 斉藤久典

評…なんつうギャグなんだ(影)



by あずき

★11月号のＯＦに友達がのった。発売日のつぎの日に学校で，さんざんバカにしておいて，それをネタにハガキをだしてしまった自分がなさけない。(千葉市・**斉藤政臣13才**)……【**影：それを載せたワタシは何なんだ！**】

PC-8001mkII/SR用
(N80-BASIC)
協賛：NEC, システムソフト

ジャングル
Jangleハンター

エントリーコードP8③ 住　陽一



●内　容

あなたは，主人公(HIROSHI)になりきって，ジャングルにいる動物(怪物)を画面右下の順番どおりに，ロープを使ってつかまえてください。

●遊びかた

HIROSHI君をテンキーの8 2 4 6で上下左右に動かしてください。しかし，ジャングルを通ることはできません(ロープは通ることができる)。

動物は，ジャングルの中を堂々と通って，HIROSHIに近づいてきます。ロープは，スペース・キーを押すと，HIROSHIが向いている方向に距離を一つおいてでるので，うまくこれを使って，動物をつかまえてください。

ロープをだした後，動物をつかまえて，順番どおりになっていればXキーを押してください。順番とちがっていたり，つかまえられなければ，Zキーを押してください。キーを押しまちがえると，せっかくつかまえていた動物が逃げます。

動物の上下左右，それと斜めにいるとミスで，3回ミスしたり，時間切れになるとゲーム・オーバーです。最後の動物をつかまえれば，面クリアです。ゲーム・オーバーや6面クリアした場合は，リターン・キーでもう一度できます。なお，残った時間がスコアになります。

●プログラム

on goto を多く使っていますが，わかりやすいと思います。少し動きが遅いですが，仕方ないだろうと思ってください。変数表をつけておきます。

♥

●改造アドバイス

面数を多くしたいときは，データを簡単に作って，後は，面数に関するところをちょちょいと直してください。

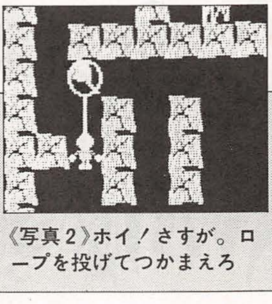
《第1表》変数表

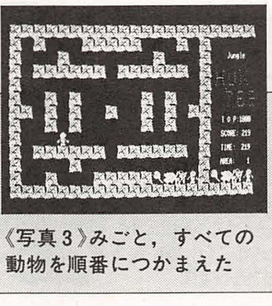
A, B, C%(I)……HIROSHI
D, E, F, G%(I)……動物
H%(I)……ジャングル
L(X, Y)……ジャングルがあるか，ないか？
A$(X, Y)……迷路のパターン
SC……スコア
AR……面数
LE……残り
TM……時間
HX……HIROSHIのX座標
HY……HIROSHIのY座標
DX, EX, FX, GX……動物のX座標
DY, EY, FY, GY……動物のY座標
O, P, Q, R……動物がつかまっているか？の判定
Z……順番どおりになっているか？
RI……最後の動物がオリの中へ入ったか？
LX, CX, AX, BX……ロープに関するX座標
LY, CY, AY, BY……ロープに関するY座標
T……どの動物を動かすか？

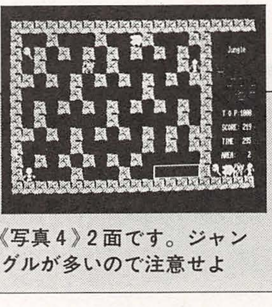
CHECKER FLAG

Dr.D：まとまっていて見やすいリストだな。マルチ・ステートメントもこのぐらいに使うのがちょうどいいだろう。
編：REM文の使いかたもいいですね。ただ，DATAが多いように思いますが？
Dr.D：グラフィックを使っているからやむをえんだろう。しかし，できれば16進数で作ってほしかった。また，パターン・データも16進数に変換すべきだな。
編：変換するといっても，どうすればいいんですか？
Dr.D：変換用プログラムを1～9あたりに作ればいいんだ。HEX$を使えば簡単だろう。
編：ということです。


《写真1》HIROSHI君のハンターの腕前は？

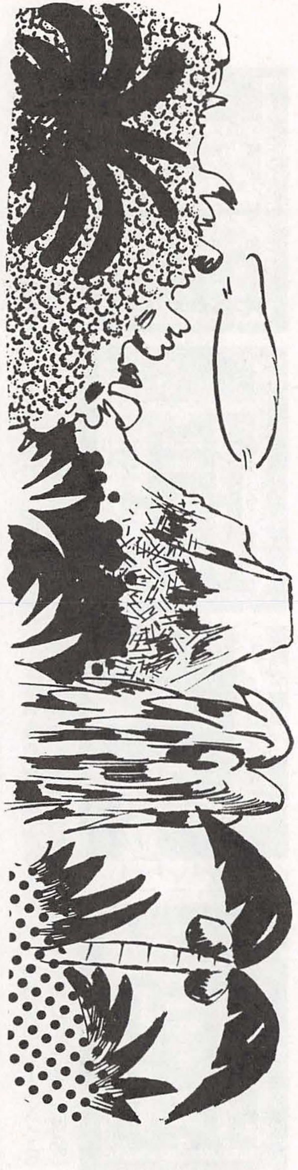

《写真2》ホイ！さすが。ロープを投げてつかまえろ


《写真3》みごと，すべての動物を順番につかまえた


《写真4》2面です。ジャングルが多いので注意せよ

★僕の友達にピットフォールIIにでてくる主人公「ハリー」に似ている人がいます。どうだ，スゲーだろう。(神奈川県大和市・高田　純12才)……【影：そういう下品な言葉はつつしみましょう。どうだ，まいったか！】

```
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3:DEFINTA-Z:TP=1000
20 DIM A%(37),B%(37),C%(37),D%(37),E%(37),F%(37),G%(37),H%(37),A$(10,5),L(20,12)
,T%(37)
30 FORI=0TO37:READ A%(I):NEXTI:FORI=0TO37:READ B%(I):NEXTI
40 FORI=0TO37:READ C%(I):NEXTI:FORI=0TO37:READ D%(I):NEXTI
50 FORI=0TO37:READ E%(I):NEXTI:FORI=0TO37:READ F%(I):NEXTI
60 FORI=0TO37:READ G%(I):NEXTI:FORI=0TO37:READ H%(I):NEXTI
70 FORI=0TO5:FORJ=0TO10:READ A$(J,I):NEXTJ,I
80 '|||||||| START ||||||||
90 SC=0:AR=1:LE=3
100 '|||||||| STAGE ||||||||
110 TM=300:CMD CLS3:FORI=0TO1:FORJ=0TO20:CMD PUT(J*15,I*180),H%,PSET:L(J,I*12)=1
:NEXTJ
120 FORJ=1TO11:CMD PUT(I*240,J*15),H%,PSET:L(I*16,J)=1:NEXTJ,I
130 COLOR3:LOCATE68,4:PRINT"Jungle":COLOR2
140 LOCATE64, 6:PRINT"╮ ╭╮ ╭╮ ╭"
150 LOCATE64, 7:PRINT"├┤ │ │ │╲│"
160 LOCATE64, 8:PRINT"╯ ╰ ╰─╯ ╯ ╰"
170 LOCATE67, 9:PRINT"╰─╮ ╭─╮ ╭─╮"
180 LOCATE67,10:PRINT" │ ├─ ├┬╯"
190 LOCATE67,11:PRINT" ╯ ╰─╯ ╰╰ "
200 COLOR7:LOCATE66,13:PRINTUSING"T O P:####";TP:LOCATE66,15:PRINTUSING"SCORE:##
##";SC
210 LOCATE66,17:PRINTUSING"TIME:  ###";TM:LOCATE66,19:PRINTUSING"AREA:    ##";AR
220 FORI=1TO11:FORJ=1TO15:L(J,I)=VAL(MID$(A$(I-1,AR-1),J,1))
230 IF L(J,I)=0THEN NEXTJ,I:GOTO250
240 CMD PUT(J*15,I*15),H%,PSET:NEXTJ,I
250 CMD PUT(255,165),D%,PSET:CMD PUT(270,165),F%,PSET
260 CMD PUT(285,165),E%,PSET:CMD PUT(300,165),G%,PSET
270 CMD LINE(180,165)-(239,179),3,B:FORI=12TO15:L(I,11)=1:NEXTI
280 '|||||||| READY ||||||||
290 HX=1:HY=11:DX=1:DY=1:EX=6:EY=1:FX=11:FY=1:GX=15:GY=1:O=0:P=0:Q=0:R=0:Z=0:R1=
0
300 CMD PUT(HX*15,HY*15),A%,PSET
310 FORI=0TO4:BEEP1:BEEP0:FORJ=0TO200:NEXTJ,I
320 '________ MAIN ________
330 I9=INP(9):I0=INP(0):I1=INP(1):T=RND(1)*4+1
340 '|||||||| HIROSHI ||||||||
350 IX=0:IY=0
360 IF I0=251THEN M=1:U=1:IF L(HX,HY+1)<>1THENIX=0:IY=1:GOTO410ELSE410
370 IF I1=254THEN M=2:U=1:IF L(HX,HY-1)<>1THENIX=0:IY=-1:GOTO410ELSE410
380 IF I0=239THEN M=3:U=3:IF L(HX-1,HY)<>1THENIX=-1:IY=0:GOTO410ELSE410
390 IF I0=191THEN M=4:U=2:IF L(HX+1,HY)<>1THENIX=1:IY=0:GOTO410ELSE410
400 IF I9=191THENCMD PUT(HX*15,HY*15),A%,PSET:GOTO480ELSE630
410 BEEP:ON U GOTO420,430,440
420 FORI=0TO37:T%(I)=A%(I):NEXTI:GOTO450
430 FORI=0TO37:T%(I)=B%(I):NEXTI:GOTO450
440 FORI=0TO37:T%(I)=C%(I):NEXTI
450 CMD LINE(HX*15,HY*15)-(HX*15+14,HY*15+14),0,BF
460 CMD PUT((HX+IX)*15,(HY+IY)*15),T%,PSET:GOTO630
470 '|||||||| CATCH ||||||||
480 ON M GOTO490,500,510,520
490 LX=0:LY=1:CX=0:CY=2:AX=7:AY=15:BX=0:BY=7:GOTO530
500 LX=0:LY=-1:CX=0:CY=-2:AX=7:AY=-1:BX=0:BY=-7:GOTO530
510 LX=-1:LY=0:CX=-2:CY=0:AX=-1:AY=7:BX=-7:BY=0:GOTO530
520 LX=1:LY=0:CX=2:CY=0:AX=15:AY=7:BX=7:BY=0
530 CMD LINE(HX*15+AX,HY*15+AY)-((HX+LX)*15+AX,(HY+LY)*15+AY),3
540 CMD CIRCLE((HX+LX)*15+AX+BX,(HY+LY)*15+AY+BY),7,3:BEEP1:BEEP0
550 IF INP(5)=251THEN610
560 IF INP(5)=254THEN570ELSE550
570 IF HX+CX=DXANDHY+CY=DY THEN Z=Z+1:IF Z=1THEN O=1:GOSUB1110:GOTO640
580 IF HX+CX=EXANDHY+CY=EY THEN Z=Z+1:IF Z=3THEN P=1:GOSUB1110:GOTO690ELSE Z=0:O
=0
590 IF HX+CX=FXANDHY+CY=FY THEN Z=Z+1:IF Z=2THEN Q=1:GOSUB1110:GOTO740ELSE Z=0
600 IF HX+CX=GXANDHY+CY=GY THEN Z=Z+1:IF Z=4THEN R=1:GOSUB1110:GOTO790ELSE Z=0:O
=0:Q=0
610 GOSUB1110
620 '|||||||| ANIMAL ||||||||
630 HX=HX+IX:HY=HY+IY:BEEP:ON T GOTO640,690,740,790
640 VX=SGN(HX-DX):VY=SGN(HY-DY):IF L(DX,DY)=1THEN CMD PUT(DX*15,DY*15),H%,PSET:G
OTO660
650 CMD LINE(DX*15,DY*15)-(DX*15+14,DY*15+14),0,BF
660 IF VX=0THENDY=DY+VYELSEDX=DX+VX
670 IF O=1THEN DX=12:DY=11
680 CMD PUT(DX*15,DY*15),D%,PSET:GOTO840
690 WX=SGN(HX-EX):WY=SGN(HY-EY):IF L(EX,EY)=1THEN CMD PUT(EX*15,EY*15),H%,PSET:G
OTO710
700 CMD LINE(EX*15,EY*15)-(EX*15+14,EY*15+14),0,BF
710 IF WY=0THENEX=EX+WXELSEEY=EY+WY
720 IF P=1THEN EX=14:EY=11
730 CMD PUT(EX*15,EY*15),E%,PSET:GOTO840
740 XX=SGN(HX-FX):XY=SGN(HY-FY):IF L(FX,FY)=1THEN CMD PUT(FX*15,FY*15),H%,PSET:G
OTO760
750 CMD LINE(FX*15,FY*15)-(FX*15+14,FY*15+14),0,BF
760 IF XX=0THENFY=FY+XYELSEFX=FX+XX
770 IF Q=1THEN FX=13:FY=11
780 CMD PUT(FX*15,FY*15),F%,PSET:GOTO840
790 YX=SGN(HX-GX):YY=SGN(HY-GY):IF L(GX,GY)=1THEN CMD PUT(GX*15,GY*15),H%,PSET:G
OTO810
800 CMD LINE(GX*15,GY*15)-(GX*15+14,GY*15+14),0,BF
810 IF YY=0THENGX=GX+YXELSEGY=GY+YY
820 IF R=1THEN GX=15:GY=11:R1=1
830 CMD PUT(GX*15,GY*15),G%,PSET
840 IF ABS(HX-DX)>1ORABS(HY-DY)>1THEN850ELSE950
850 IF ABS(HX-EX)>1ORABS(HY-EY)>1THEN860ELSE950
860 IF ABS(HX-FX)>1ORABS(HY-FY)>1THEN870ELSE950
870 IF ABS(HX-GX)>1ORABS(HY-GY)>1THEN880ELSE950
880 '|||||||| TIME ||||||||
890 TM=TM-1:LOCATE66,17:PRINTUSING"TIME:  ###";TM:IF TM=0THEN BEEP:GOTO950
900 IF R1<>1THEN330
910 '________ CLEAR ________
920 BEEP1:SC=SC+TM:BEEP0:FORI=0TO9:BEEP:NEXTI
930 LOCATE66,15:PRINTUSING"SCORE:####";SC:IF SC>=TP THEN TP=SC
940 IF AR=6THEN1060ELSE AR=AR+1:FORI=0TO8000:NEXTI:GOTO110
950 '________ O U T ________
960 FORI=0TO9:CMD LINE(HX*15,HY*15)-(HX*15+14,HY*15+14),0,BF
970 BEEP:CMD PUT(HX*15,HY*15),A%,PSET:NEXTI:IF TM=0THEN1010
980 LE=LE-1:IF LE=0THEN1010ELSEFORI=0TO5000:NEXTI:CMD CLS3
990 COLOR5:LOCATE31,12:PRINTUSING"HIROSHI=#";LE:FORI=0TO2000:NEXTI:GOTO110
1000 '________ GAME OVER ________
1010 FORI=1TO50:BEEP1:BEEP0:NEXTI:FORI=0TO8000:NEXTI:CMD CLS3:COLOR6
1020 A$="        ":FORI=1TO8:CMD CLS1:A$=RIGHT$(A$,9-I):BEEP
1030 LOCATE(I-1)*3+5,10+I:PRINT"G"A$"A"A$"M"A$"E"A$"O"A$"V"A$"E"A$"R"A$"!":FORJ=
0TO300:NEXTJ,I
1040 IF INKEY$=CHR$(13) THEN90ELSE1040
1050 '________ 6 CLEAR ________
1060 FORI=0TO8000:NEXTI:CMD CLS3:FORI=0TO10:FORJ=1TO22:COLOR JMOD7+1:LOCATE22,7+
I
1070 PRINT"                                  ":LOCATE22,8+I
1080 PRINT"C O N G R A T U L A T I O N S !":NEXTJ:BEEP: FORK=0TO20:NEXTK,I
1090 IF INKEY$=CHR$(13) THEN90ELSE1090
1100 '|||||||| S U B ||||||||
1110 CMD LINE(HX*15+AX,HY*15+AY)-((HX+LX)*15+AX,(HY+LY)*15+AY),0
1120 CMD CIRCLE((HX+LX)*15+AX+BX,(HY+LY)*15+AY+BY),7,0:RETURN
1130 '________ DATAS ________
1140 '|||||| CHARACTER ||||||
1150 DATA30,15,2560,128,10752,160,-22016,168,-256,252,-3328,60,16128,240,3840
1160 DATA192,21760,84,5377,81,10804,28832,11004,-864,2096,12416,2048,128,15360
1170 DATA240,15360,240,0,0,0,0,0,0,30,15,2560,128,10752,160,-22016,170,-256,252
1180 DATA-256,204,16128,240,3840,192,5376,84,5376,81,10752,28832,10752,-864,2560
1190 DATA12448,2560,160,3840,240,3840,240,0,0,0,0,0,0,30,15,2560,128,10752,160
1200 DATA-22014,168,-256,252,-12544,252,16128,240,3840,192,21760,80,5377,80
1210 DATA10804,160,11004,160,10800,128,10752,128,16128,192,16128,192,0,0,0,0,0,0
1220 DATA30,15,-22528,0,-17910,128,15882,128,-17918,160,27221,160,-21982,160
1230 DATA-22006,160,-22006,160,-22528,160,0,160,0,40,0,10,0,-32766,0,-24576,0,0
1240 DATA0,0,0,0,0,0,30,15,10752,0,-32754,128,20512,5152,29996,29781,5420,20565
1250 DATA5920,20567,8096,-12269,6016,20567,-31352,16469,-32070,86,-32072,34
1260 DATA-30536,34,-30560,10,-24416,10,-24416,10,0,0,0,0,0,0,30,15,0,0,0,0
1270 DATA-9984,153,-1613,-32615,-1601,-24423,-1601,-22375,-9969,-22375,-26366
1280 DATA-22375,-26358,-22375,-26198,-22375,-21846,-24406,-21846,-32598,-22006
1290 DATA170,-24574,42,-32768,8,0,0,0,0,0,0,30,15,256,0,2304,128,11776,176
1300 DATA-17408,60,-20992,184,-22016,168,10752,160,-23294,66,10760,-32608
1310 DATA10512,-28512,10836,21664,2576,4224,2560,128,16128,240,16128,240
1320 DATA0,0,0,0,0,0,30,15,25749,0,-28251,20586,26137,20580,5654,20578
1330 DATA-30168,-28666,-31707,-28586,-28139,-28586,533,24746,21524,24597,22162
1340 DATA24613,27289,-27611,26282,21574,26213,26697,-23194,26722,20581,10240
1350 DATA0,0,0,0,0,0
1360 '|||||| PATARN ||||||
1370 DATA010001111100010,000100000001000,011111101111110,000000000000000
1380 DATA001010000010100,101010010010101,001010000010100,000000000000000
1390 DATA011111101111110,000010000006000,001000111110000,001000100010001
1400 DATA010101010101010,010000010000010,101010101010101,000010000010000
1410 DATA010101010101010,010000010000010,101010101010101,000010000010101
1420 DATA010101010100000,000010001000000,000001000100000,011111101111110
1430 DATA010000000000010,011110101011010,000010101001010,011110101011010
1440 DATA010000000001111,000101010100001,011101010101101,010111010101000
1450 DATA000000011100000,011111101111110,010000101000010,010111101111010
1460 DATA010110000001000,000000011101011,011111010100010,010001010111010
1470 DATA010111010000010,010100010111010,010111110100010,000000000110000
1480 DATA000001111101101,011100000101101,000101111101001,010100000001011
1490 DATA010111110111000,110001100001010,010101001101010,010100011100010
1500 DATA010101010101110,011101000100000,000000011100000,000000001000000
1510 DATA011110001010100,010000010101011,010111010100001,010001010001101
1520 DATA010100010111000,010111110100011,010100000101010,010101110101011
1530 DATA010101000100000,000101011100000
```



★横着(おうちゃく)な僕は，ハサミを探さずに，指でこのハガキのキリトリ線を切った。ハハハ！（兵庫県伊丹市・上田の和ちゃん12才）……【影：うん？この歯形は…。かみ切ったろ。もしかして，食べ残しを送ってきた…。】

PC-8001mkII SR用
(N80SR-BASIC)

協賛：NEC, システムソフト

ペンダー
PENDER

エントリーコードP8④ 穴吹 智



ストーリー

ある日，PENくんがいつものように氷の上を歩いていると，一つのMEMOが落ちていた。それには『氷の下に金が埋まっている。しかし…』と書いてあった。

PENくんはおもしろそうなので，氷の下にもぐってみると，砂金があった。“ヤッター”と喜んだまではよいのだが，なんと，モグラーが，砂金を守っているではないか。しかし，ここまできたからには，後へはひけんと挑戦したのであった。

HOW TO PLAY

PENくんを④キーで左，⑥キーで右に動かして，砂金を七つ取ってください。全部取ると面クリアです。面は，3面までです。途中モグラーがジャマをするので，うまくかわしてください。

《第1表》変数表

自分のX座標	X	DATA	
自分のY座標	Y	F%	PENくんのFOWARD（前）
モグラーI（上）	IX	B%	PENくんのBACK（後）
モグラーII（下）	JX	L%	PENくんのLEFT（左）
PENくんの数	PE	R%	PENくんのRIGHT（右）
ステージ	ST	FW%	氷
スコア	SC	FL%	砂金
MAPのX座標	MX	TI%	モグラーの右
MAPのY座標	MY	TJ%	モグラーの左

ただし，赤い四角の上にいくと，下に落ち，青い四角の下にいくと，上にあがります。その二つの四角を使ったパズルになっています。

ですから，ヘタにモグラーをよけると，無限ループに落ち入ります。気を付けてください。もし，無限ループになった場合は，Ⓖキーを押してください。PENくんが1人減って，その面から再スタートです。

PENくんが3人いなくなったら，GAME OVERです。

スタートは，リターン・キーではじまります。TIMEが2分になっても，1人減ります。

各ルーチン説明

' MOVE-R1, MOVE-R2

動作は同じで，変数IXとJX，R1とR2のちがいだけです。

乱数で2より小さければ，R1＝2→R1＝3，R1＝3→R1＝2のように，SWAPさせて，進む方向を決めます。乱数の数字を大きくすればよく反転し，小さければなかなか反転しません。

' SEARCH MAP

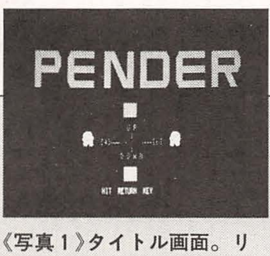
MX，MYで示す。MA（MX，MY）の配列変数によってできています。

DATA

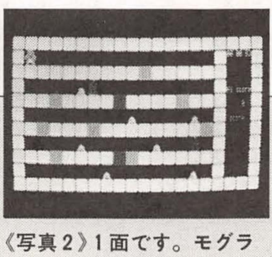
0…通路　1…下り　3…青い四角　5…砂金
　　　　2…上り　4…赤い四角　9…氷

CHECKER FLAG

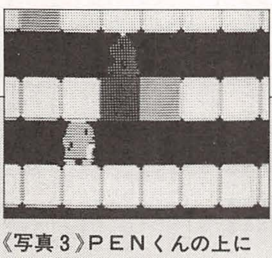
Dr.D：一般的な追いかけ型の物拾いゲームだな。
編：面が3面しかないのは残念ですね。
Dr.D：しかし，以前は1面しかないゲームばかりだったのだから，いいじゃないかな。ただ，データ圧縮していないので，できればやってもらいたい。そうすれば，10面，20面とデータを作ったとしても，リストはそれほど長くならないだろう。まあ，グラフィックのデータが多いから，50歩100歩かな。
編：一つのキャラクターでも，左むき，右むきとかたくさんデータがいりますからね。
Dr.D：うまくやってもらいたい。



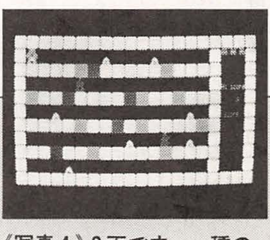
《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート



《写真2》1面です。モグラーに注意！砂金を取れ！



《写真3》PENくんの上にいるのがモグラーだ



《写真4》2面です。一種のパズルゲームですよ

★僕の友達は英語の試験に受かったら，スーパーMZを買うんだ！と言っていたが，結局JR-100を買った。（茨城県下館市　べろん君13才）……【影：ということは？編：100点取ったってことでしょ？影：うまいフォロー。】

1にいるとき0があるまでさがる。　'down

2にいるとき0があるまであがる。　'up

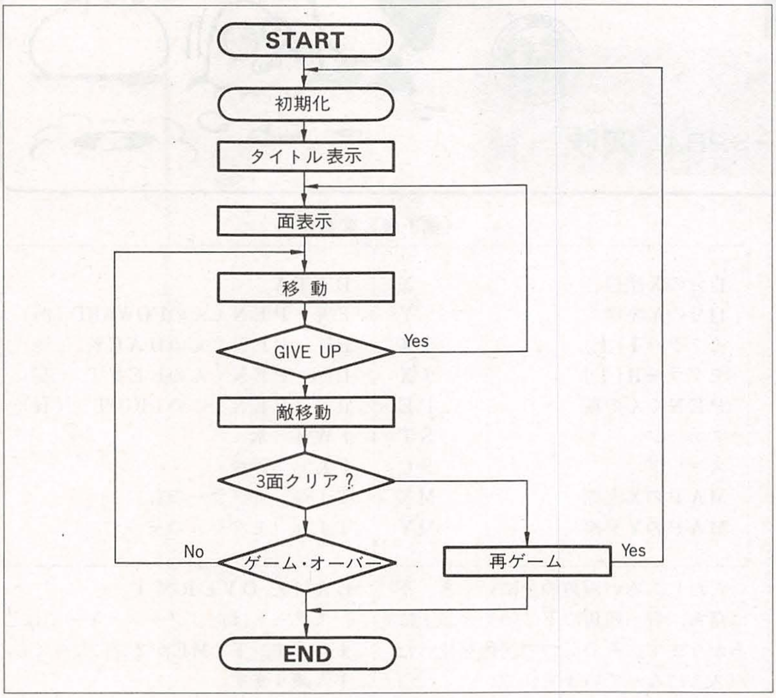
5にいるときFLが1減って，スコアに50点プラスされる。　'catch

'GIVE UP
　Gキーが押されていれば，PEが1減って再スタート。PEが0ならばENDing。

'START　面を表示する。TIME$＝"00：00：00"

'clear　初期設定，タイトル表示，DATA読み込み。

♡



《第1図》フローチャート

評…しつれいしました(影)



by Mr.エラー

PENDERのプログラム・リスト

```
10 '
20 '     PENDER   PC 8001mkIIsr
30 '       1980  11 / 17  SUNDAY
40 '           PROGRAM  by ANA
50 '
60 PE=3: ST=1:GOTO 810
70 X=31:Y=16:MX=1:MY=1:IX=1:JX=15:FL=7:R1=2:R2=3:PUT@(X,Y),F%,PSET
80 A=INP(0):B=INP(1)
90 C1=((A=191)*(X<480))-((A=239)*(X>32))
100 GOSUB 440
110 IF INP(2)=&H7F THEN 650
120 LOCATE 67,2 :PRINT TIME$
130 IF TIME$="00:02:00" THEN 650
140 ON ABS(C1) GOSUB 160:GOTO 150
150 GOSUB 190:GOTO 80
160 ON C1+1 GOTO ,180
170  LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:C1=C1*32:X=X+C1:PUT@(X,Y),L%,PSET:C1=0:RETURN
180  LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:C1=C1*32:X=X+C1:PUT@(X,Y),R%,PSET:C1=0:RETURN
190 ' move-R1
200 IF RND(1)<.2 THEN IF R1=2 THEN R1=3 ELSE IF R1=3 THEN R1=2
210 GOSUB 290:GOSUB 420
220 I1=IX*32:IF MA(IX,3)=5 THEN PUT@(I1,48),FL%,PSET:GOTO 240
230 LINE(I1,48)-(I1+31,63),0,BF
240 IF R1=2 AND IX<15 THEN IX=IX+1
250 IF R1=3 AND IX>1  THEN IX=IX-1
260 GOSUB 290:GOSUB 420
270 IF R1=2 THEN PUT@(I,48),TI%,PSET:GOTO 300
280 IF R1=3 THEN PUT@(I,48),TJ%,PSET:GOTO 300
290 I=IX*32:A=3:RETURN
300 ' move-R2
310 IF RND(1)<.3 THEN IF R2=2 THEN R2=3 ELSE IF R2=3 THEN R2=2
320 GOSUB 400:GOSUB 420
330 I2=JX*32:IF MA(JX,7)=5 THEN PUT@(I2,112),FL%,PSET:GOTO 350
340 LINE(I2,112)-(I2+31,127),0,BF
350 IF R2=2 AND JX<15 THEN JX=JX+1
360 IF R2=3 AND JX>1  THEN JX=JX-1
370 GOSUB 400:GOSUB 420
380 IF R2=2 THEN PUT@(I,112),TI%,PSET:GOTO 410
390 IF R2=3 THEN PUT@(I,112),TJ%,PSET:GOTO 410
400 I=JX*32:A=7:RETURN
410 RETURN
420 IF POINT(I+15,16*A)=1 THEN GOTO 430 ELSE RETURN
430 IF R1=2 OR R2=2 THEN PUT@(I,16*A),TI%,PSET :GOTO 650 ELSE IF R1=3 OR R2=3 TH
EN PUT@(I,16*A),TJ%,PSET:GOTO 650
440 'search map
450 MP=MA(MX,MY)
460 IF MP=1 OR MP=3 THEN GOSUB 550
470 IF MP=2 OR MP=4 THEN GOSUB 580
480 IF MP=5 THEN GOSUB 630
490 IF MA(MX+C1,MY)=9 THEN C1=0:RETURN
500 MX=MX+C1:MY=MY+C2:MP=MA(MX+C1,MY)
510 IF MP=0 THEN RETURN
520 IF MX<1 OR MX>19 THEN C1=0:RETURN ELSE IF MY<1 OR MY>10 THEN RETURN
530 RETURN
540 'down floot
550 IF MA(MX,MY)=3 THEN LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),1,BF:MY=MY+1:Y=MY*16:GOTO 570
560 LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:MY=MY+1:Y=MY*16
570 PUT@(X,Y),F%,PSET:IF MA(MX,MY)=0 THEN RETURN ELSE GOTO 550
580 ' up
590 IF MA(MX,MY)=4 THEN LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),2,BF:MY=MY-1:Y=MY*16:GOTO 610
600 LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),0,BF:MY=MY-1:Y=MY*16
610 PUT@(X,Y),B%,PSET:IF MA(MX,MY)=0 THEN RETURN ELSE GOTO 580
620 ' catch
630 PLAY "v5t220c.de":SC=SC+50:FL=FL-1:LOCATE 69,13:COLOR 2:PRINT USING "####";S
C
640 MA(MX,MY)=0:COLOR7:IF FL=0 THEN ST=ST+1:IF ST=4 THEN 1070 ELSE GOSUB 670 :GO
TO 680 ELSE RETURN
650 ' give up
660 PE=PE-1:IF PE=0 THEN 1000 ELSE PLAY "@41v15o3d16c16":GOSUB 670:GOTO 680
670 FOR T=0 TO 1000:NEXT:VIEW(32,16)-(511,159):CLS 2:VIEW(0,0)-(639,199):RETURN
680 'start
690 SC=SC
```


★ワンテク：PC-8801mkIISRのV1，V2モードで，一つのアルファベットを44個以上並べ，リターンした後で，HELPキーを押すと，基本命令が表示される。(三重県伊勢市・糀谷浩一15才)……【編：へー。】

```
700 FOR SY=0 TO 10:FOR SX=0 TO 19:MA(SX,SY)=VAL(MID$(MP$(ST,SY),SX+1,1)):NEXT:NE
XT
710 FOR SY=0 TO 10 :FOR SX=0 TO 19
720 IF MA(SX,SY)=9 THEN PUT@(SX*32,SY*16),FW%,PSET:GOTO 740 ELSE IF MA(SX,SY)=5
THEN PUT@(SX*32,SY*16),FL%,PSET :GOTO 740
730 IF MA(SX,SY)=3 THEN LINE(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),1,BF:GOTO 740 ELSE
 IF MA(SX,SY)=4 THEN LINE(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),2,BF:GOTO 740
740 NEXT:NEXT:TIME$="00:00:00"
750 LOCATE 67,7 :COLOR 5:PRINT "Hi score"
760 LOCATE 69,9 :COLOR 3:PRINT USING "####";HI
770 LOCATE 68,11:COLOR 1:PRINT "score"
780 LOCATE 69,13:COLOR 2:PRINT USING "####";SC
790 COLOR 7
800 GOTO 70
810 ' clear
820 CONSOLE 0,25,0,1,1:CLS 3: WIDTH 80,25:DIM F%(99),B%(99),R%(99),L%(99),FW%(99
),FL%(99),TI%(99),TJ%(99),MA(19,11)
830 GOSUB 1120
840 LOCATE 0,4:COLOR 2
850 PRINT TAB(5) " ████◣ ◢████  ██◣  █  ████◣  ◢████  ████
◣ "
860 PRINT TAB(5) " █   █ █      ██◣ █  █   █  █      █
█ "
870 PRINT TAB(5) " ████◤ ████   █ ◥◣█  █   █  ████   ████
◤ "
880 PRINT TAB(5) " █     █      █  ◥██  █   █  █      █ ◥◣
  "
890 PRINT TAB(5) " █     ◥████  █   ◥█  ████◤  ◥████  █  ◥
◣  "
900 LOCATE 0,14
910 PRINT TAB(25) "         U P         "
920 PRINT TAB(25) "          |          "
930 PRINT TAB(25) " [4]——         ——[6] "
940 PRINT TAB(25) "          |          "
950 PRINT TAB(25) "       D O W N       "
960 PUT@(168,120),L%,PSET:PUT@(384,120),R%,PSET:LINE(272,88)-(303,103),2,BF:LINE
(272,160)-(303,175),1,BF
970 PLAY "@4t255v5o5c2cd4.g2f.fo6c","@5t255v5o5d2de4.o6c2o5g.go6d","@4t255v5o4e2
ef4.o5d2o4a.ao5e"
980 FOR T=0 TO 500:NEXT
990 LOCATE 26,23:COLOR 5:PRINT "HIT  RETURN  KEY":A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THENC
LS 3:GOTO 680 ELSE PLAY "c": GOTO 990
1000 IF SC>HI THEN HI=SC
1010 CLS 3:LOCATE 0,10
1020 COLOR 1:PRINT TAB(29) " GAME  OVER "
1030 PRINT :COLOR 1:PRINT TAB(28) " YOUR SCORE ";SC
1040 PRINT :COLOR 3:PRINT TAB(29) " HI SCORE ";HI
1050 PRINT :COLOR 3:PRINT TAB(27) " REPLAY (y or n) "
1060 A$=INKEY$:IF A$="y" THEN SC=0:ST=1:CLS 3:GOTO 680 ELSE IF A$="n" THEN CLS 3
:END ELSE 1060
1070 CLS 3:LOCATE 0,10 :COLOR 1:PRINT TAB(28) " YOUR SCORE ";SC
1080 IF SC>HI THEN HI=SC
1090 PRINT :COLOR 3:PRINT TAB(29) " HI SCORE ";HI
1100 PRINT :COLOR 5:PRINT TAB(26) " try Again (y or n) "
1110 A$=INKEY$:IF A$="y" THEN ST=1:SC=0:CLS 3:GOTO 680 ELSE IF A$="n" THEN CLS 3
:END ELSE 1110
1120 '
1130  FOR I=0 TO 99:READ  F$:F%(I)=VAL("&h"+F$):NEXT
1140  FOR I=0 TO 99:READ  R$:R%(I)=VAL("&h"+R$):NEXT
1150  FOR I=0 TO 99:READ  L$:L%(I)=VAL("&h"+L$):NEXT
1160  FOR I=0 TO 99:READ  B$:B%(I)=VAL("&h"+B$):NEXT
1170  FOR I=0 TO 99:READ FW$:FW%(I)=VAL("&h"+FW$):NEXT
1180  FOR I=0 TO 99:READ FL$:FL%(I)=VAL("&h"+FL$):NEXT
1190  FOR I=0 TO 99:READ TI$:TI%(I)=VAL("&h"+TI$):NEXT
1200  FOR I=0 TO 99:READ TJ$:TJ%(I)=VAL("&h"+TJ$):NEXT
1210  FOR I=0 TO 10:FOR T=1 TO 3:READ MP$(T,I):NEXT:NEXT:RETURN
1220 DATA 20,10,7F00,00FE,0000,0000,0000,0000,FF01,80FF,0000,0000,0000,0000,FF01
,80FF,0000,0000,0000,0000,EF03,C0F7,0000,0000,0000,0000,EF03,C0F7,0000,0000,0000
,0000,FF1F,F8FF,0000,0000,0000,0000,FC3F,FC3F,0000,0000,0000,0000,FF7F,FEFF,0000
,0000,0,0
1230 DATA E07F,FE07,0100,0080,1E00,0078,FF7F,FEFF,0300,00C0,0300,00C0,FF39,9CFF,
0700,00E0,0700,00E0,FF07,E0FF,0F00,00F0,0F00,00F0,FF07,E0FF,1F00,00F8,1F00,00F8,
FF0F,F0FF,1F00,00F8,1F00,00F8,0000,0000,F80F,F01F,F80F,F01F,0000,0000,F80F,F01F,
F80F,F01F,0,0
1240 DATA 20,10,7F00,00F8,0000,0000,0000,0000,FF01,00FF,0000,0000,0000,0000,FF03
,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF07,E0F3,0000,0000,0000,0000,FF07,E0F3,0000,0000,0000
,0000,FF0F,F0FF,0000,0000,0000,0000,FF3F,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF3F,F0FF,0000
,0000,0,0
1250 DATA 3F3F,00FE,0000,1800,0000,E001,3F1F,F0FF,0000,F001,0000,F001,FF0C,C0FF,
0000,C003,0000,C003,FF0F,C0FF,0000,8003,0000,8003,FF0F,C0FF,0000,8003,0000,8003,
FF1F,E0FF,0000,8003,0000,8003,0000,0000,F01F,E03F,F01F,E03F,0000,0000,F007,803F,
F007,803F,0,0
1260 DATA 20,10,1F00,00FE,0000,0000,0000,0000,FF00,80FF,0000,0000,0000,0000,FF03
,C0FF,0000,0000,0000,0000,CF07,E0FF,0000,0000,0000,0000,CF07,E0FF,0000,0000,0000
,0000,FF0F,F0FF,0000,0000,0000,0000,FF03,FCFF,0000,0000,0000,0000,FF0F,FCFF,0000
,0000,0,0
1270 DATA 7F00,FCFC,0018,0000,8007,0000,FF0F,F8FC,800F,0000,800F,0000,FF03,30FF,
C003,0000,C003,0000,FF03,F0FF,C001,0000,C001,0000,FF03,F0FF,C001,0000,C001,0000,
FF07,F8FF,C001,0000,C001,0000,0000,0000,FC07,F80F,FC07,F80F,0000,0000,FC01,E00F,
FC01,E00F,0,0
1280 DATA 20,10,7F00,00FE,0000,0000,0000,0000,FF01,80FF,0000,0000,0000,0000,FF01
,80FF,0000,0000,0000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000
,0000,FF1F,F8FF,0000,0000,0000,0000,FF3F,FCFF,0000,0000,0000,0000,FF7F,FEFF,0000
,0000,0,0
1290 DATA FF7F,FEFF,0000,0000,0000,0000,FF7F,FEFF,0000,0000,0000,0000,FD39,9CBF,
0000,0000,0000,0000,FB07,E0DF,0000,0000,0000,0000,FB07,E0DF,0000,0000,0000,0000,
FF0F,F0FF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F80F,F01F,F80F,F01F,0000,0000,F80F,F01F,
F80F,F01F,0,0
1300 DATA 20,10,0000,0000,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,FF7F,FEFF,0000,0000,FF7F,FEFF,FF3F
,FCFF,00C0,0300,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,00C0,0300,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,FFC3,C3FF,FFFF
,FFFF,FF3F,FCFF,FFC3,C3FF,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,FFC3,C3FF,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,FFC3
,C3FF,FFFF,FFFF
1310 DATA FF3F,FCFF,FFC3,C3FF,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,FFC3,C3FF,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,
FFC3,C3FF,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,FFC3,C3FF,FFFF,FFFF,FF3F,FCFF,FFC3,C3FF,FFFF,FFFF,
FF3F,FCFF,00C0,0300,FFFF,FFFF,FF7F,FEFF,0000,0000,FF7F,FEFF,0000,0000,FF1F,F8FF,
FF1F,F8FF,0,0
1320 DATA 20,10,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
,0000,0,0,0,0
1330 DATA 0300,00C0,0300,00C0,0000,0000,1F00,00F8,1F00,00F8,0000,0000,7F00,00FE,
7F00,00FE,0000,0000,FF00,00FF,FF00,00FF,0300,00C0,FC00,003F,FC00,003F,0700,00E0,
F801,801F,F801,801F,0F00,00F0,F003,C00F,F003,C00F,3F00,00FC,C003,C003,C003,C003,
0000,0000
1340 DATA 20,10,0000,0000,0F00,0000,0F00,0000,0000,0000,3F00,0000,0000,0000,0000
,0000,FF00,00C0,0000,0000,0000,0000,FF03,00E0,0000,0000,0000,0000,FC03,00FE,0000
,0000,0000,0000,FC0F,80FF,0000,0000,0000,0000,FF1F,80FF,0000,0000,0000,0000,FF1F
,00FF,0,0
1350 DATA 0000,0000,FF1F,00FC,0000,0000,0000,0000,FF0F,00F8,0000,0000,0000,0000,
FD1F,00F8,0000,0000,0000,0000,FD3F,00FE,0000,0000,0000,0000,F33F,C0FF,0000,0000,
0000,0000,FFFF,C0FF,0000,0000,0000,0000,FFFF,C0F9,0000,0000,0000,0000,ED3F,00FE,
0,0,0,0
1360 DATA 20,10,0000,0000,0000,00F0,0000,00F0,0000,0000,0000,00FC,0000,0000,0000
,0000,0300,00FF,0000,0000,0000,0000,0700,C0FF,0000,0000,0000,0000,7F00,C03F,0000
,0000,0000,0000,FF01,F03F,0000,0000,0000,0000,FF01,F8FF,0000,0000,0000,0000,FF00
,F8FF,0,0
1370 DATA 0000,0000,3F00,F8FF,0000,0000,0000,0000,1F00,F0FF,0000,0000,0000,0000,
1F00,F8BF,0000,0000,0000,0000,7F00,FCBF,0000,0000,0000,0000,FF03,FCCF,0000,0000,
0000,0000,FF03,FFFF,0000,0000,0000,0000,9F03,FFFF,0000,0000,0000,0000,7F00,FCB7,
0,0,0,0
1380 DATA 99999999999999999999,00000000000000000000,00000000000000000000
1390 DATA 90000000001000009009,00000105000510000000,00000001000010500000
1400 DATA 99999999993999999009,09999349999939990000,09999999399993499000
1410 DATA 90010500000001009009,01000020001001000000,00100500010002100000
1420 DATA 99939999499993999009,03994999943993990000,09399999993949939000
1430 DATA 90100010250000519009,00052100021000510000,00001050100200010000
1440 DATA 99399939999999939009,09999399493999930000,09993994399999930000
1450 DATA 90010500010500009009,00000010250010500000,00500012000500100000
1460 DATA 99939999439999999009,09949939999939990000,04999939999999390000
1470 DATA 90000005200000509009,00025000000000000000,02000500000005000000
1480 DATA 99999999999999999999,00000000000000000000,00000000000000000000
1490 DATA 99999999999999999999,00000000000000000000,00000000000000000000
```

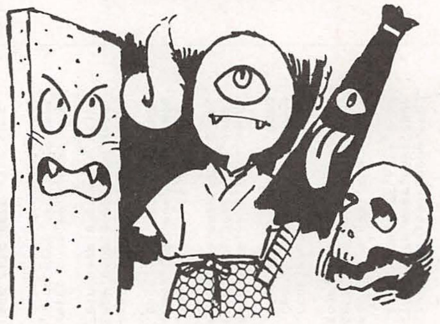
★影さんのオリジナル・ゲームをベーマガで早く紹介してください。アッハッハッハッ！逃げてもムダだぞ。(静岡県熱海市・**鈴木一平13才**)……【**編**：影さん，早く作ってくださいよ。ほらみんなが期待してるんだから。】

PC-8801/mkII/SR用 協賛：NEC，システムソフト
(N88-BASIC) (ディップスイッチSW2の7番をOFFにして ROM-BASICをたちあげてください)

THE TOWER OF SAYAMA

(ザ タワー オブ サヤマ)

エントリーコードP88① ぬりかべ



STORY

妖怪ぬりかべの佐山君は，食欲に関しては1番でも，他のことになると，まるでダメでした。

いつものように，佐山君が立ち食いそば屋を破滅においやっていると，突然，まわりにオーローラが輝きだしたのでした。

なんと，佐山君はそばの食べすぎで，超能力を使えるようになったのだ。

そして，佐山君は超能力に導びかれて，魔の3妖怪（ようかい）を倒しにむかったのであった。

遊びかた

テンキーの[8][2][4][6]で佐山君を上上左右に動かし，火の玉を操って画面右側に指示された位置に移動させてください（迷路の左上が（0.0）になります）。

《第1表》変数表

X，Y	佐山君のX，Y座標
VX，VY	佐山君のX，Y移動値
WX，WY	火の玉のX，Y座標
VT	火の玉の移動値
GX，GY	ゴール・ポイント
J1，J2	勝負の判定用（一つ目，からかさ，ガイ骨）
SC	面の数（1～5）
TT	佐山君の数
HX，HY	迷路の読み込みXY座標
DD	迷路の読み込み用
H(13,11)	画面のデータ
NU%，W%，L%，HT%，KK%，DR%，Q%	キャラクター・データの配列変数

この火の玉は，佐山君とY座標が同じなら，[Z]と[X]キーで左右に移動します。同じように，火の玉と佐山君とのX座標が同じなら，[Z]と[X]キーで，火の玉を上下に動かせます。

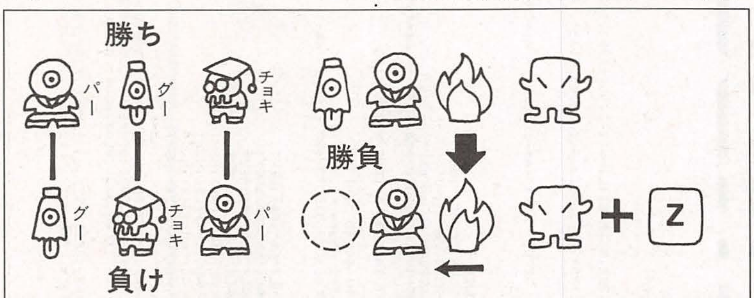
ただし，迷路の中には，3人（？）の妖怪（一つ目，からかさ，ガイ骨）がいます。この3人の妖怪はジャンケンの法則に従っています。火の玉を移動させて，それらの妖怪を押して勝負させ，つぶしてください（**第1図**参照）。もちろん，負けたほうの妖怪が消えます。

また，自分から妖怪にふれてもやられませんが，妖怪が押された先に佐山君がいると，1人減ります。

なお，5面まであります。

《第2表》プログラムの説明

100～160	初期設定
170～250	キー入力（メイン）
260～280	佐山君の移動ルーチン
290～370	火の玉の移動ルーチン
380～470	火の玉と妖怪の移動ルーチン
480～550	勝負判定ルーチン
560～610	ミス，ゲーム・オーバ
620～660	文字表示
670	クリーア・ルーチン
680～810	画面設定
820～900	タイトル
910～1340	キャラクター・データ
1350～1510	面データ（1～5）



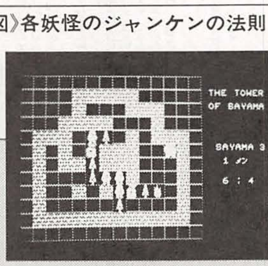
《第1図》各妖怪のジャンケンの法則

改造の方法

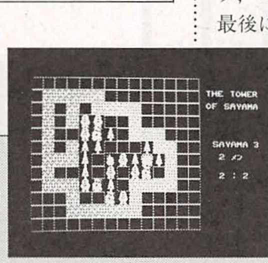
面を増やしたいときは，1500行の999のデータを消して，画面の番号，データ，ゴール・ポイントの順に加えて，最後に999のデータを入れなおし，890



《写真1》登場キャラクター。何面からはじめる？



《写真2》1面です。うまく妖怪をつぶしていってね



《写真3》これは2面。あんな奥まで移動させるの？



《写真4》最終5面。こりゃ，大変そうだなー

★私の母校，霞ヶ関小学校に伝わるかえ歌です。♪㋬ーマが㋬がつく㋬り屋の㋬ー介㋬ッて㋬られて㋬りころされた♪意味がわからん。（埼玉県川越市・**川越線複線にしよう**）……【**影**：かえ歌というより，かわったお経だな。】

行のSC＜6の6の値を変えてください。

佐山君が死なないようにするには，380行の570を180にしてください。

また，緑のワク線を消すには，690行と700行を消してください。

最後に

このゲームにでてくる人物は実在します(佐山君，池田君，茂君，安永君，マミー，大橋君，ありがとう)。

このゲームは，コツさえつかめば，影さんにも，簡単に解けます。それから，ギブアップのときは，Gのキーを押してください。

♡ ♡

THE TOWER OF SAYAMAのプログラム・リスト

```
100 '
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:VIEW(0,0)-(448,192):CLS 3
120 DIM H(13,11),NU%(196),W%(196),L%(196),HT%(196),KK%(196),DR%(196),Q%(196)
130 FOR I=0 TO 98:READ NU%(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ W%(I):NEXT
140 FOR I=0 TO 98:READ L%(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ HT%(I):NEXT
150 FOR I=0 TO 98:READ KK%(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ DR%(I):NEXT
160 GET(0,0)-(31,15),Q%:GOSUB 830
170 '
180 IF INP(1)=254 THEN VY=-1:VX=0:GOTO 260
190 IF INP(0)=251 THEN VY= 1:VX=0:GOTO 260
200 IF INP(0)=239 THEN VX=-1:VY=0:GOTO 260
210 IF INP(0)=191 THEN VX= 1:VY=0:GOTO 260
220 IF INP(5)=251 THEN VT=-1:GOTO 290
230 IF INP(5)=254 THEN VT= 1:GOTO 290
240 IF INP(2)=127 THEN 570
250 GOTO 180
260 IF H(X+VX,Y+VY)<>0 THEN 180
270 PUT(X*32,Y*16),Q%,PSET:H(X,Y)=0:X=X+VX:Y=Y+VY
280 PUT(X*32,Y*16),NU%,PSET:H(X,Y)=2:GOTO 180
290 IF H(X,WY)=3 THEN TX= 0:TY=VT:GOTO 320
300 IF H(WX,Y)=3 THEN TX=VT:TY= 0:GOTO 320
310 GOTO 180
320 IF H(WX+TX,WY+TY)=1 OR H(WX+TX,WY+TY)=2 THEN 180
330 IF H(WX+TX,WY+TY)<>0 THEN 380
340 PUT(WX*32,WY*16),Q%,PSET:H(WX,WY)=0:WX=WX+TX:WY=WY+TY
350 PUT(WX*32,WY*16),W%,PSET:H(WX,WY)=3
360 IF H(GX,GY)=3 THEN SC=SC+1:GOTO 630
370 GOTO 180
380 ON H(WX+TX*2,WY+TY*2)+1 GOTO 390,180,570,180,480,480,480
390 PUT((WX+TX)*32,(WY+TY)*16),Q%,PSET
400 PUT(WX*32,WY*16),Q%,PSET:H(WX,WY)=0:WX=WX+TX:WY=WY+TY
410 ON H(WX,WY)-3 GOSUB 450,460,470
420 PUT(WX*32,WY*16),W%,PSET:H(WX,WY)=3
430 IF H(GX,GY)=3 THEN SC=SC+1:GOTO 630
440 GOTO 180
450 PUT((WX+TX)*32,(WY+TY)*16),HT%,PSET:H(WX+TX,WY+TY)=4:RETURN
460 PUT((WX+TX)*32,(WY+TY)*16),KK%,PSET:H(WX+TX,WY+TY)=5:RETURN
470 PUT((WX+TX)*32,(WY+TY)*16),DR%,PSET:H(WX+TX,WY+TY)=6:RETURN
480 J1=H(WX+TX*2,WY+TY*2):J2=H(WX+TX,WY+TY)
490 IF J1=4 AND J2=6  OR  J1=5 AND J2=4  OR  J1=6 AND J2=5  THEN 520
500 IF J1=4 AND J2=5  OR  J1=5 AND J2=6  OR  J1=6 AND J2=4  THEN 540
510 GOTO 180
520 PUT((WX+TX*2)*32,(WY+TY*2)*16),Q%,PSET:H(WX+TX*2,WY+TY*2)=0
530 BEEP 1:FOR I=0 TO 5:BEEP 1:::::BEEP 0:NEXT:GOTO 180
540 PUT((WX+TX)*32,(WY+TY)*16),Q%,PSET:H(WX+TX,WY+TY)=0
550 BEEP 1:FOR I=0 TO 5:BEEP 1:::::BEEP 0:NEXT:GOTO 180
560 '
570 FOR I=1 TO 40 STEP 3:BEEP 1::::::R=INT(RND(1)*8):BEEP 0
580 CIRCLE(X*32+16,Y*16+8),I,R:NEXT:TT=TT-1:IF TT>0 THEN 630
590 GOSUB 670
600 FOR J=1 TO 30:FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 8,9:PRINT "GAME OVER"
610 NEXT:NEXT:CLS:GOTO 830
620 '
630 GOSUB 670
640 LOCATE 29,2:PRINT "THE TOWER":LOCATE 29,4:PRINT "OF SAYAMA"
650 LOCATE 30,10:PRINT "SAYAMA";TT:LOCATE 30,12:PRINT SC;"ﾒﾝ"
660 GOSUB 690:GOTO 180
670 FOR I=376 TO 0 STEP -8:LINE (0,I)-(448,I+8),0,BF:NEXT:RETURN
680 '
690 FOR HX=0 TO 434 STEP 32:LINE(HX,0)-(HX+31,191),4,B:NEXT
700 FOR HY=0 TO 180 STEP 16:LINE(0,HY)-(447,HY+15),4,B:NEXT
710 RESTORE 1350
720 READ DD:IF DD=999 THEN 590
730 IF DD<>SC THEN FOR I=1 TO 14:READ DD:NEXT:GOTO 720
740 FOR HY=0 TO 11:READ D$:FOR HX=0 TO 13:H(HX,HY)=VAL(MID$(D$,HX+1,1))
750 IF H(HX,HY)=1 THEN PUT(HX*32,HY*16),L%,PSET
760 IF H(HX,HY)=2 THEN PUT(HX*32,HY*16),NU%,PSET:X=HX:Y=HY
770 IF H(HX,HY)=3 THEN PUT(HX*32,HY*16),W%,PSET:WX=HX:WY=HY
780 IF H(HX,HY)=4 THEN PUT(HX*32,HY*16),HT%,PSET
790 IF H(HX,HY)=5 THEN PUT(HX*32,HY*16),KK%,PSET
800 IF H(HX,HY)=6 THEN PUT(HX*32,HY*16),DR%,PSET
810 NEXT:NEXT:READ GX,GY:LOCATE 30,15:PRINT GX;"|";GY:RETURN
820 '
830 FOR X=32 TO 352 STEP 32:FOR Y=16 TO 112 STEP 16
840 PUT(X,Y),L%,PSET:NEXT:NEXT:SC=0:TT=3
850 LINE(42,38)-(362,49),0,BF:LOCATE 3,5:PRINT "THE TOWER OF SAYAMA"
860 PUT(96,96),NU%,PSET:PUT(160,96),HT%,PSET
870 PUT(224,96),KK%,PSET:PUT(288,96),DR%,PSET
880 LOCATE 4,17:INPUT "ﾅﾝﾒﾝｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾏｽｶ ";SC
890 IF SC>0 AND SC<6 THEN CLS:GOTO 630 ELSE 880
900 '
910 DATA 32,16,0,0,-241,-3841,-241,-3841,0
920 DATA 0,24,6144,24,6144,-255,-32513,-231,-26369
930 DATA -231,-26369,-253,-16129,-141.-12545,-141,-12545,-253
940 DATA -16129,-61,-15361,-61,-15361,-28877,-13071,-205,-13057
950 DATA -28877,-13071,-6145,-25,-1,-1,-6145,-25,-129
960 DATA -257,-129,-257,-129,-257,-253,-16129,-253,-16129
970 DATA -253,-16129,-253,-16129,-133,-8449,-133,-8449,-253
980 DATA -16129,-229,-9985,-229,-9985,-16381,-16381,-229,-9985
990 DATA -16357,-10237,-253,-16129,-229,-9985,-229,-9985,-255
1000 DATA -32513,-243,-20225,-243,-20225,14336,28,14360,6172
1010 DATA 14360,6172,-4093,-16369,-4045,-13297,-4045,-13297,0
1020 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,3072,0,0,0,3072,0,3584,0,0,0
1030 DATA 2560,0,7683,0,0,0,6659,0,16128,12,0,0,13056,12,32513,184,0,0
1040 DATA 24833,184,16131,252,0,0,12291,228,-255,252,0,0,-8191,204,-256
1050 DATA 254,0,0,-16384,6,-255,252,0,0,-32767,12,-253,254,0,0,-32765,6
1060 DATA -253,255,0,0,3,3,-255,254,0,0,-8191,6,32512,252,0,0,28672,12
1070 DATA 7936,240,0,0,7936,240,0,0,0,0,0,0
1080 DATA 32,16,12,12,-1,-1,12,12,12,12,-1,-1,12,12,12,12,-1,-1,12,12
1090 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,768,768,-1,-1,768,768,768,768,-1,-1,768,768
1100 DATA 768,768,-1,-1,768,768,-1,-1,-1,-1,-1,-1,3,3,-1,-1,3,3,3,3,-1
1110 DATA -1,3,3,3,3,-1,-1,3,3,-1,-1,-1,-1,-1,-1,96,96,-1,-1,96,96,96
1120 DATA 96,-1,-1,96,96,96,96,-1,-1,96,96,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0
1130 DATA 32,16,768,240,3840,240,3840,240,15872,100,16128,252,16128,252
1140 DATA 18432,30,30720,30,30720,30,-3328,201,-3328,207,-3328,207,-27904
1150 DATA 204,-3328,207,-3328,207,30720,6,30720,30,30720,30,-19711,-32611
1160 DATA -16639,-32515,-16639,-32515,-14845,-16285,-14589,-16157,-14589
1170 DATA -16157,-4089,-8177,-4089,-8177,-4089,-8177,-16633,-7939,-16633
1180 DATA -7939,-16633,-7939,16128,252,-16637,-16131,-16637,-16131,7936
1190 DATA 248,-32767,-32767,-32767,-32767,32512,254,0,0,0,0,-512,127,0,0
1200 DATA 0,0,-512,127,0,0,0,0,0,0,-1023,-32705,-1023,-32705,0
1210 DATA 32,16,0,0,0,0,1792,224,0,0,768,192,1280,96,0,0,3840,240
1220 DATA 2560,160,0,0,3840,240,1280,80,768,192,7936,248,2816,232,1536,96
1230 DATA 7680,120,5632,112,768,192,16128,252,11008,232,0,0,16128,252,5376
1240 DATA 84,0,0,32512,254,10752,170,0,0,32512,254,21504,20,0,0,-256,255
1250 DATA -22528,42,0,0,-256,255,21504,85,0,0,-255,-32513,21761,85,0,128
1260 DATA 768,192,768,192,256,64,768,224,768,224,512,128,1792,224,1792,224,0
1270 DATA 32,16,-249,240,0,0,0,0,-256,-16129,0,0,0,0,32513,252,0,16384
1280 DATA 0,0,-32000,250,0,16384,0,0,-1021,4,3,24576,3,0,-241,252,-2033,20480
1290 DATA -2033,0,-193,254,-193,254,-193,254,-15565,255,-15565,255,-15565,255
1300 DATA -32493,255,-32493,255,-32493,255,-7881,198,-7881,198,-7881,198,32541
1310 DATA 216,32541,192,32541,216,-225,63,-225,0,-225,63,-18371,-32521,-18419
1320 DATA 0,-18371,-32521,-199,-32525,0,0,-199,-32525,-255,240,48,-32765,48
1330 DATA -32765,-3833,252,-32761,124,-32761,124,0
1340 '
1350 DATA 1,00000000000000,00001111100000,00001000111000,00011110001000
1360 DATA   01110450101110,01010611100210,01011511100010,01000544100010
1370 DATA   01001014653010,01000005000010,01111111111110,00000000000000, 6, 4
1380 DATA 2,00000000000000,01111100000000,01010111100000,01014400100000
1390 DATA   01004650111000,01015500051100,01115034525100,01005040460100
1400 DATA   01114650111100,00010064100000,00011111100000,00000000000000, 2, 2
1410 DATA 3,11111111111111,10000000000001,11111111100001,10000560100001
1420 DATA   10360040100001,10111115100201,14445646100001,16504454100001
1430 DATA   11445650100001,14654460100001,16501105100001,11111111111111, 3, 7
1440 DATA 4,01111000000000,01041000000000,01011100000000,01454100001110
1450 DATA   01000100001010,01000111111010,01101110001011,01105016500001
1460 DATA   01564045403201,01000010650011,01000111111110,01111100000000, 2, 1
1470 DATA 5,00000011111100,00111110000100,00100111112100,01100006010100
1480 DATA   11000015430100,10001110000100,10000011111111,11006400010001
1490 DATA   01101511110001,00154605060001,00146600110041,00111111111111,12,10
1500 DATA 999
```

★この前，おかし屋さんで，100円のものと，110円のものと，50円のものを買ったら，「310円になります」と言われた。(千葉県野田市・逸見　潤12才)……【影：そりゃ，おかし屋だもん，しかたない！一同：フガーッ。】

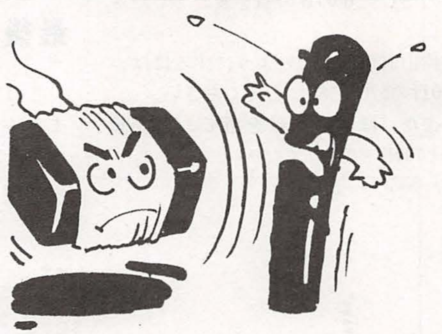
PC-8801mkII SR用
(V2モード)

協賛：NEC，システムソフト

ディップスイッチSW2の7番をOFFにして
ROM−BASICをたちあげてください

マグネット
MAGNET

エントリーコードP88② POCHI



STORY

ここは磁石の国。ある日，片方の磁極を失った磁石たちが突然暴れだした。困った王様は，となりの電気の国から電磁石を呼びよせ，磁石の暴動を食い止めようとしたのだが……。

HOW TO PLAY

2468で電磁石を操作します。敵は3種類いて，U型磁石にはN極，棒磁石にはS極しかありません。立方体のものは，鉄の固まりです。

電磁石は，スペース・キーで磁力線を発射しますが，上がN極，下がS極です。ですから，U型磁石が上に，また，棒磁石が下にあるとき，敵は反発して迷路を破壊しながら飛んでいきますが，それ以外だと，敵はくっついてしまいます。

10個の磁石を壁にぶつけると，1面クリアです。

MAZE PATTERN

画面DATAは八つありますが，あきたら新しい面を作ってください。0が空白，1が壁，2が自分，3，4，5が敵（タイトル画面の順です)。それから，外周を必ず壁にして，自分と敵を必ず一つずつ設定してください。

AND SO ON

注意事項を──

1・鉄の固まりは，壁を突き抜ける。
2・自分は上斜めに移動できる。
3・倒した敵は，最初に現れたところから出現する。
4・ある法則で敵を倒すと，1万点のボーナス点が入る。
5・2万点，以後5万点ごとに1機追加する。

おかしなところ，短縮できるところなど，たくさんあるとは思いますが，はじめてできた，まとも（だと自分では思っている）なゲームなので，どうか遊んでやってください。

それでは，See you again！

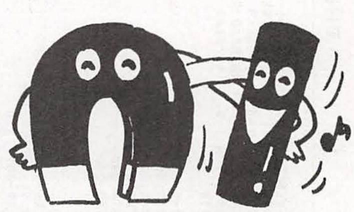
《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
X1～X3，Y1～Y3	敵の座標
V1～V2，W1～W2	敵の最初の座標
VW，VX，VY	移動時の増・減分
EY	移動時の敵のY座標
I0，I1	INP用
SC，HS	スコア，ハイスコア
PO，BN	スコアの増分，ボーナス点
LE	残りの数
NM，SM	倒した敵の数
RO，R	面数，面パターン
MA$，M	迷路用
T$	タイトル用
A，B	ループ用
MU$(0)～(11)	音楽のデータ
MN	音色

CHECKER FLAG

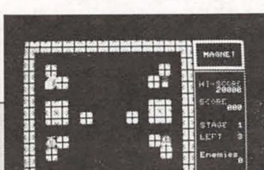
Dr.D：新しいタイプのゲームといえるかな？この手のゲームのミソは，いかに磁力というものをゲームに取り入れるかであり，それをどのようにプログラムするかにあるんだ。したがってプログラム・テクニックに自信のある人には作りがいのあるゲームだといえるだろう。ちなみに，磁極が片方しかなくなるというようなことは絶対にないということは忘れんでほしい。磁石はS極とN極というものがある。

同極どうしは反発し合うが，ちがった極ならひきつけ合う。こういう基本的なことをいかにゲームに結びつけるかだな。

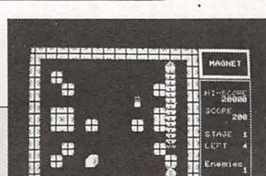




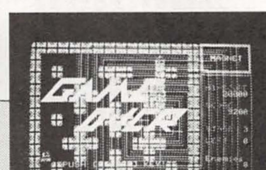
《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明だ



《写真2》キミの操作する電磁石は左下だ。がんばれ



《写真3》磁力線を発射させ，敵を壁にぶつけろ！



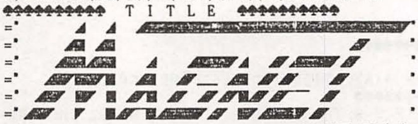
《写真4》まちがって敵をひきつけてしまうと……

★誕生日のプレゼントに「ソフトを買って!!」と言ったら，ソフトクリームが机の上においてあった。(青森県三沢市・SHO13才)…【影：気のきいた両親だ！とけたソフトクリームをだしに，部屋のそうじをさせるとは。】

```
10 GOTO 730
20 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ R e a d y ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
30 X1=V1:Y1=W1:X2=V2:Y2=W2:Z=0
40 CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(8),"R32"+MU$(8),"T120V1005L16":CMD BGM 1
50 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ M u s i c ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
60 CMD PLAY ,,"@=MN;"+MU$(Z):Z=Z+1:IF Z=8 THEN MN=MN+1:Z=0:IF MN=62 THEN MN=0
70 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠  My Move  ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
80 IF X=X1 AND Y=Y1 OR X=X2 AND Y=Y2 OR X=X3 AND Y=Y3 THEN 450
90 I0=INP(0):I1=INP(1):IF INP(9)=191 THEN GOSUB 240
100 VX=((I0=239)-(I0=191)):VY=((I1=254)-(I0=251)):IF M(X+VX,Y+VY)=1 THEN 130
110 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+VY:PUT@(X*32,Y*16),YO%,OR
120 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ E n e m y ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
130 ON RND(1)*2+1 GOSUB 140,170,200:GOTO 60
140 VX=0:VY=SGN(Y-Y1):IF M(X1,Y1+VY)<>1 THEN IF Y<>Y1 THEN 160
150 VY=0:VX=SGN(X-X1):IF M(X1+VX,Y1)=1 THEN 220
160 LINE(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),0,BF:X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:GOTO 220
170 VY=0:VX=SGN(X-X2):IF M(X2+VX,Y2)<>1 THEN IF X<>X2 THEN 190
180 VX=0:VY=SGN(Y-Y2):IF M(X2,Y2+VY)=1 THEN 220
190 LINE(X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),0,BF:X2=X2+VX:Y2=Y2+VY:GOTO 220
200 LINE(X3*32,Y3*16)-(X3*32+31,Y3*16+15),0,BF:IF M(X3,Y3)=1 THEN PUT@(X3*32,Y3*
16),WA%
210 VX=SGN(X-X3):VY=SGN(Y-Y3):IF RND>.5 THEN X3=X3+VX ELSE Y3=Y3+VY
220 PUT@(X1*32,Y1*16),B1%,OR:PUT@(X2*32,Y2*16),B2%,OR:PUT@(X3*32,Y3*16),B3%,PSET
:RETURN
230 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ Magnetic Wave ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
240 LINE(X*32+15,16)-(X*32+16,Y*16-1),2,BF:LINE(X*32+15,(Y+1)*16)-(X*32+16,175),
1,BF
250 IF X=X1 OR X=X2 OR X=X3 THEN GOSUB 290:GOTO 270
260 BEEP 1:FOR A=1 TO 10:NEXT:BEEP 0
270 LINE(X*32+15,16)-(X*32+16,175),0,BF:PUT@(X*32,Y*16),YO%,PSET:RETURN
280 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ Magnetic Power ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
290 IF X<>X1 THEN 350 ELSE IF Y1>Y THEN EY=Y1:GOTO 430
300 FOR VY=Y1*16 TO 24 STEP -8:BEEP 1:PUT@(X*32,VY),B1%:BEEP 0:NEXT
310 PUT@(X*32,16),BO%:FOR A=0 TO 70:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
320 FOR VY=Y1*16+15 TO 23 STEP -8:BEEP 1:LINE(X*32,VY-8)-(X*32+31,VY),0,BF
330 BEEP 0:GOSUB 410:NEXT:LINE(X*32+15,16)-(X*32+16,Y*16-1),2,BF
340 PO=2:NM=NM+1:GOSUB 590:GOSUB 610:X1=V1:Y1=W1
350 IF X<>X2 THEN 420 ELSE IF Y2<Y THEN EY=Y2:GOTO 430
360 FOR VY=Y2*16 TO 152 STEP 8:BEEP 1:PUT@(X*32,VY),B2%:BEEP 0:NEXT
370 PUT@(X*32,160),BO%:FOR A=0 TO 70:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
380 FOR VY=Y2*16 TO 168 STEP 8:BEEP 1:LINE(X*32,VY)-(X*32+31,VY+8),0,BF
390 BEEP 0:GOSUB 410:NEXT:LINE(X*32+15,(Y+1)*16)-(X*32+16,175),1,BF
400 PO=1:SM=SM+1:GOSUB 590:GOSUB 610:X2=V2:Y2=W2:GOTO 420
410 IF M(X,VY¥16)=1 THEN M(X,VY¥16)=0:RETURN ELSE RETURN
420 IF X<>X3 THEN RETURN ELSE EY=Y3
430 VW=SGN(Y-EY):FOR VY=EY TO Y STEP VW/2:BEEP 1:PUT@(X*32,VY*16),BO%:BEEP 0:NEX
T
440 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ M i s s ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
450 FOR A=1 TO 7:CMD PLAY "O=A;@13V15T200L32CDEFGAB":NEXT:FOR A=0 TO 120 STEP 3
460 LINE(X*32+15-A*2,Y*16+8-A)-(X*32+16+A*2,Y*16+9+A),(A MOD 7)+1,B
470 CMD PLAY "O7B64":NEXT:FOR A=0 TO 1200:NEXT
480 LE=LE-1:IF LE>=0 THEN CLS 3:GOTO 780
490 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ Game Over ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
500 T$(1)="[illegible]":T$(5)="[illegible]"
510 T$(2)="[illegible]":T$(6)="[illegible]"
520 T$(3)="[illegible]":T$(7)="[illegible]"
530 T$(4)="[illegible]":T$(8)="[illegible]"
540 FOR A=1 TO 7:FOR B=1 TO 4:COLOR A:LOCATE 2,B+5:PRINT T$(B):NEXT B
550 FOR B=5 TO 8:LOCATE 8,B+6:PRINT T$(B):NEXT B,A:IF HS<SC THEN HS=SC
560 CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(9),"R32"+MU$(9):CMD BGM 1:MN=0
570 LOCATE 6,20:PRINT "PUSH [RETURN] KEY!":IF INP(1)=127 THEN 760 ELSE 570
580 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ Information ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
590 SC=SC+PO:LOCATE 32,11:PRINT USING "#####00";SC:IF SC<BN THEN RETURN
600 CMD PLAY MU$(11):LE=LE+1:BN=BN+500:LOCATE 37,16:PRINT USING "##";LE:RETURN
610 LOCATE 37,20:PRINT USING "##";NM+SM:IF NM+SM<>10 THEN RETURN
620 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ Round Clear ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
630 CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(10),"R32"+MU$(10):CMD BGM 1:MN=0
640 SCREEN 0,2:COLOR 3:LOCATE 8,7:PRINT USING "STAGE ## CLEAR";RO
650 COLOR 7:PO=1:FOR A=RO*20 TO 1 STEP -1
660 LOCATE 8,10:PRINT USING "BONUS ###00pts";A-1:BEEP 1:GOSUB 590:BEEP 0:NEXT
670 IF NM=10 OR SM=10 THEN PO=100 ELSE 700
680 COLOR 6:LOCATE 3,20:PRINT "SPECIAL BONUS 10000 pts.":COLOR 7:GOSUB 590
690 CMD PLAY "@32T150V1205L16AFDBGE>C2"
700 NM=0:SM=0:COLOR=(3,RND(1)*4+1):RO=RO+1:R=R+1:IF R>7 THEN R=0
710 FOR A=0 TO 2000:NEXT:CLS 3:SCREEN 0,0:GOTO 780
720 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ Initialize ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
730 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,0:NEW CMD:CMD BGM 1:MN=0
740 HS=200:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
750 DIM YO%(98),B1%(98),B2%(98),B3%(98),WA%(98),BO%(98),M(14,11),MA$(7,11),MU$(1
1):GOSUB 1040
760 COLOR=(3,3):CLS 3:GOSUB 900:SC=0:LE=4:RO=1:R=0:BN=200:NM=0:SM=0
770 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠   Screen   ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
780 LINE(484,0)-(636,39),3,BF:LINE(492,4)-(628,35),0,BF
790 LINE(484,42)-(636,191),7,B:COLOR 7:LOCATE 32,2:PRINT "MAGNET"
800 COLOR 6:LOCATE 31,7:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 31,10:PRINT "SCORE"
810 LOCATE 31,14:PRINT "STAGE":LOCATE 31,16:PRINT "LEFT":COLOR 5
820 LOCATE 31,19:PRINT "Enemies":COLOR 7:LOCATE 32,8:PRINT USING "#####00";HS
830 PO=0:GOSUB 590:LOCATE 37,14:PRINT USING "##";RO:GOSUB 610
840 LOCATE 38,16:PRINT USING "#";LE:FOR B=0 TO 11:FOR A=0 TO 14
850 M(A,B)=VAL(MID$(MA$(R,B),A+1,1)):A1=A*32:B1=B*16
860 IF M(A,B)=1 THEN PUT@(A1,B1),WA% ELSE IF M(A,B)=2 THEN PUT@(A1,B1),YO%:X=A:Y
=B ELSE IF M(A,B)=3 THEN PUT@(A1,B1),B1%:V1=A:W1=B
```


★OFにハガキをだそうと頭をひねって，考えていたら，頭がひんまがっちゃった。（香川県高松市・ちゅどーん14才）…【影：頭の使いすぎで頭がけずれちゃったよ。ホラ！編：どれ？ウソだー。影：ウソにきまってるだろ。】

```
870 IF M(A,B)=4 THEN PUT@(A1,B1),B2%:V2=A:W2=B ELSE IF M(A,B)=5 THEN PUT@(A1,B1)
,B3%:X3=A:Y3=B
880 NEXT A,B:LINE(32,15)-(447,176),0,B:GOTO 30
890 REM  ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠  T I T L E  ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
```

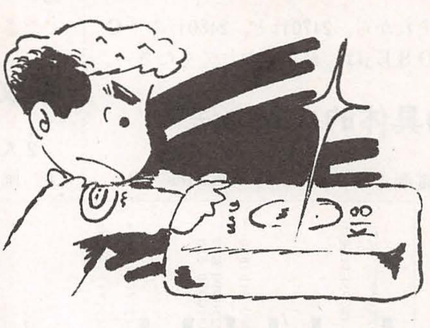


```
900 T$(0)="
910 T$(1)="
920 T$(2)="
930 T$(3)="
940 T$(4)="
950 T$(5)="
960 FOR A=0 TO 5:COLOR 6:LOCATE 1,A+2:PRINT T$(A):NEXT:COLOR 7
970 LOCATE 8,13:PRINT "[8]          N-magnet  200pts."
980 LOCATE 5,16:PRINT "[4]    [6]     S-magnet  100pts."
990 LOCATE 8,19:PRINT "[2]          Death-Cube"
1000 PUT@(136,124),YO%:PUT@(272,96),B1%:PUT@(272,120),B2%:PUT@(272,144),B3%
1010 LOCATE 11,23:COLOR 3:PRINT "PUSH [RETURN] KEY!"
1020 IF INP(1)=127 THEN LINE(136,96)-(304,160),0,BF:CLS:RETURN ELSE 1020
1030 REM  ♠♠♠♠ Definition Chara & Maze ♠♠♠♠
1040 FOR A=0 TO 98:READ YO%(A):NEXT:FOR A=0 TO 98:READ B1%(A):NEXT
1050 FOR A=0 TO 98:READ B2%(A):NEXT:FOR A=0 TO 98:READ B3%(A):NEXT
1060 FOR A=0 TO 98:READ WA%(A):NEXT:FOR A=0 TO 98:READ BO%(A):NEXT
1070 RESTORE 1540:FOR B=0 TO 11:FOR A=0 TO 3:READ MA$(A,B):NEXT A,B
1080 RESTORE 1660:FOR B=0 TO 11:FOR A=4 TO 7:READ MA$(A,B):NEXT A,B
1090 FOR A=0 TO 11:READ MU$(A):NEXT:RETURN
1100 REM  ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠   D A T A   ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
1110 DATA 32,16,0,-3841,0,-3841,0,-3841,-241,0,-241,0,-241,0,768,192
1120 DATA 768,192,768,192,0,0,-256,255,-256,255,0,0,-253,-16129
1130 DATA -253,-16129,0,0,-3313,-3889,-3313,-3889,0,0,-3313,-3889
1140 DATA -3313,-3889,0,0,-3313,-3889,-3265,-817,0,0,-241,-3841,-1,-1
1150 DATA 0,0,-241,-3841,-16129,-253,0,0,-241,-3841,-1,-1,0,0
1160 DATA -253,-16129,-16321,-1021,0,0,-256,255,-256,255,0,0,0,0
1170 DATA -1021,-16321,0,0,0,0,-961,-961,0,0,0,0,0,0
1180 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,0,-256,255,0,0,0,0,-253,-16129
1190 DATA 0,0,0,24,-241,-3841,0,24,-1024,3,-193,-769,-1024,3
1200 DATA -4096,0,-3265,-769,-4096,0,-4096,0,-3265,-769,-4096,0
1210 DATA -4096,-16321,-3265,-769,-4096,-16321,-1024,-16336,-193
1220 DATA -784,-1024,-16336,0,0,-193,-769,0,0,0,0,-193,-769,0,0
1230 DATA -193,-769,0,0,0,0,-193,-769,0,0,0,12288,-961,-961,0,0
1240 DATA 0,-16384,-961,-961,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1250 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,0,-256,255,0,0
1260 DATA 0,0,-256,255,0,0,0,0,-16384,3,0,0,0,0
1270 DATA -3328,207,0,0,0,0,-3328,207,0,0,0,0,-256,255
1280 DATA 0,0,0,0,-256,255,0,0,0,0,-256,255,0,0
1290 DATA -256,255,0,0,0,0,-256,255,0,0,0,0,-256,255
1300 DATA 0,0,0,12,-256,255,0,0,0,12,-256,255,0,0
1310 DATA 0,48,-256,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1320 DATA 32,16,3840,-769,3840,-769,3840,-769,16128,-1,12288,3840,12288
1330 DATA 3840,-256,-2049,-16384,13056,-16384,13056,-253,-5121,3,-15616,3
1340 DATA -15616,-241,22527,12,771,12,771,-193,-21506,48,780,48,780,-1
1350 DATA 22517,-1,1008,-1,1008,-1,-21510,192,816,-21782,944,-1,22517
1360 DATA 192,816,21973,880,-1,-21510,192,816,-21782,944,-1,22517,192
1370 DATA 816,21973,880,-1,-21254,192,3120,-21782,3248,-1,28917,192,12336
1380 DATA 21973,12400,-1,-16134,192,-16336,-21782,-16208,-1,247,192,51,21973
1390 DATA 115,-1,252,-1,252,-1,252,0
1400 DATA 32,16,3072,48,-961,-961,-4033,-1009,15360,60,-817,-3265,-16177
1410 DATA -3325,-1024,63,-781,-12481,243,-12544,-1021,-16321,-769,-193,252
1420 DATA 16128,-1009,-4033,-769,-193,240,3840,-961,-961,-769,-193,192,768
1430 DATA -769,-193,-769,-193,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-769,-193,-769,-193
1440 DATA 0,0,-961,-961,-769,-193,192,768,-1009,-4033,-769,-193,240,3840
1450 DATA -1021,-16321,-769,-193,252,16128,-1024,63,-781,-12481,243,-12544
1460 DATA 15360,60,-817,-3265,-16177,-3325,3072,48,-961,-961,-4033,-1009,0
1470 DATA 32,16,0,0,768,12288,768,12288,0,0,12,3072,12,3072,768,192,-208,255
1480 DATA 816,192,3840,12,-253,-16129,3840,0,15360,63,-241,-3841,15360,0
1490 DATA 3,0,-193,-769,15360,0,0,3,-193,-769,3840,15,12,-16381,-193,-769
1500 DATA 780,-16321,63,-4081,-193,-784,3903,-3856,-16321,-769,-205,15360
1510 DATA -205,15360,-13249,-961,-3328,3264,-3328,3279,-193,-769,768,192
1520 DATA 780,-16177,-193,-769,3840,0,-12541,15,-241,-16129,768,192,768
1530 DATA 192,0,0,192,3072,192,3072,0,0,48,12480,48,12480,0
1540 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1550 DATA 100000000000001,100000000000001,100000000000041,100000000000001
1560 DATA 101000000000101,101010101010101,101000111000101,104000101100501
1570 DATA 105100000001401,101010141010101,100010010010001,100000101110001
1580 DATA 100000000000001,100000000000001,100111050111001,100011101011001
1590 DATA 101100000001101,101010101010101,100010010010001,100110101001101
1600 DATA 101101000101101,101210101015101,101000111000101,101100101011001
1610 DATA 100000000000001,100000000000001,100010010010001,100110101110001
1620 DATA 102100000001301,101010131010101,100111020111001,100011101000001
1630 DATA 101000000000101,101010101010101,100010010010001,102001101000301
1640 DATA 100000000000001,100000000000001,131000111000101,100000000000001
1650 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1660 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1670 DATA 120000000000041,140000000000051,140000000000051,100000040000001
1680 DATA 101101111101101,101111010111101,101111101111101,100111050111001
1690 DATA 101000010000101,101000010000101,101000020000101,101000101000101
1700 DATA 100011010110001,101011000110001,100011101110001,101000101000101
1710 DATA 101010000010101,100001010100001,101000101000101,100111020111001
1720 DATA 101010000010101,101101010101101,101000101000101,101000101000101
1730 DATA 100011010110001,101001020100101,100011101110001,101000101000101
1740 DATA 101000010000101,101000010000101,101000000000101,101000101000101
1750 DATA 101101111101101,101010010010101,101111101111101,100111030111001
1760 DATA 130000000000051,100000030000001,100000030000001,100000000000001
1770 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111,111111111111111
1780 DATA GEGR,FDDR,FDFR,EFGR,AGFR,DEFR,GFER,CCCR
1790 DATA @32T255V1205L8CDECDEFDEFGEFED<B2.
1800 DATA @02T150V1504L16EDCEEDCEDC<B>DDC<B>DC<BA>CC<BA>C<BAG+BBAG+EA2.
1810 DATA @34T250V1304L8GECGAFDAGFEDCL32DEFGAB>C,@02T150L16V1504C8DEFGAB>C8DEFGA
B>C2
```

★僕と友人の岡崎君は，電波新聞社に入社して，２代目の影さん，編さんになるんだ！だから，影さんと編さん，安心して退職できるぞ。（埼玉県比企郡・**鈴木利昭12才**）……**【影：ということは，小影と小編ということか。】**

PC-9801/E/F/m/Vm
N88(86)BASIC(DISK BASIC可)

金運び



あきら

●内容

2人の人を操作して，ブロックをバクダンでこわし，金を押して，EXITの右まで運んでいく簡単な思考型ゲームです。一度解くとつまらないのでEDIT機能もつけてみました。

●操作方法

Zで一郎，Xで二郎が動かせるようになり，カーソル・キーの←→で左右に動き，ASで左右にバクダンを落とし，ブロックをこわします。しかし，白いブロックは，こわれません。

バクダンの数は，各面ごとに決まっています。金以外のものは，押せません。頭の上に人，または，金を乗せることはできても，そのまま運ぶことはできません。一度下におりたら，上にはあがれませんので，もうだめだ!!と，思ったらESCを押してください。その面の初期にもどり，ミスが増えます。4回ミスか，10面クリアでゲーム・オーバー。Yでリプレイです。

●EDIT機能について

ゲーム中に，BSを押すと，面を選択できるようになります。そのとき，無入力か，0を入力し，リターン・キーを押してください。ディスクにデータがあれば，データをロードし，なければ，今あるデータを，画面に表示します。

カーソル・キーでカーソルが移動し，スペース・キーで，キャラクターを消し，1で一郎，2で二郎，3で金，4でEXIT，5でブロック，6で白いブロックがでます。BSでセーブです。セーブのとき，1から4までのキャラクターがでていないとエディット画面にもどります。それ以外だったら，バクダンの数を変えるかどうか，聞いてくるので，変えるのならY，変えないのならNを入力してください。つぎに「SAVE？(Y／N)」と，でるので，しないのならNを入力し，エディット画面にもどります。するのならYを入力すればいいのですが，このとき，ディスクがドライブに入っていれば，セーブして，その面でゲームができます。なければエディット画面にもどります。

《第1表》メイン・プログラムの変数表

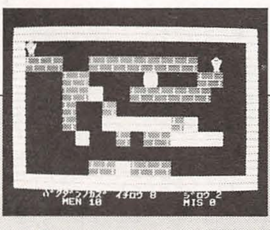
変数	内容
I	操作する人を決める
X(1), Y(1)	一郎のX，Y座標
X(2), Y(2)	二郎のX，Y座標
X1, Y1	自分をけす(影)X,Y座標
G1, G2	金のX，Y座標
KK1, KK2	EXITのX，Y座標
MEN	面数
BK(,)	バクダンの数(ゲーム中)
BS(,)	バクダンの数（覚えさせておく）
MIS	ミス
ME$(,)	画面のデータ
H(I)	操作している人のむき
WW	バクダンを落とすときの人のむき
JK	バクダンを落とす方向
IK	自分が落ちているとき，どちらに影をつけるか

キャラクターとエディットの変数表

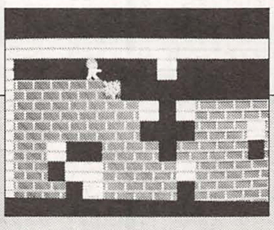
変数	内容
Z%	キャラを消すキャラ
ZZ%	キャラを消すキャラ（落ちるとき）
A1%, A2%, A3%	一郎の前，左，右
B1%, B2%, B3%	二郎の前，左，右
GL%	金
B%	赤いブロック
D%	白いブロック
BG%	バクダン
DA%	こわれたブロック
EX%	EXIT
EDIT	
SO( )	キャラが画面にいるかいないか
KSL$	カーソル
C1, C2	カーソルのX,Y座標
X, Y	キャラクターのX,Y座標
OO	INKEY$を数字にしたもの
BK1	一郎のバクダンの数
BK2	二郎のバクダンの数

●プログラムのしくみ

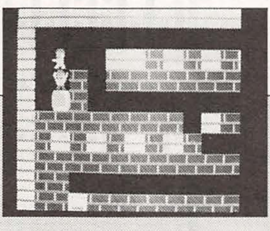
メイン・ルーチンのほうは，たいしたことはやっていません。REMも多く入れたので，だいたいわかると思いま



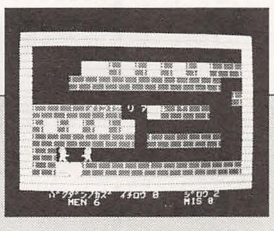
《写真1》2人で金を出口まで運ぶゲームです



《写真2》赤いブロックはバクダンでこわせます



《写真3》人の上に乗ることもできます



《写真4》EXITの右側に持っていくとクリア

★ベーマガかけごと：ベーマガとかけて，MZととく。その心は，機種が多い。（千葉県印旛郡・土田純）……
【影：ベーマガとかけて，秀才の成績順位ととく。編：その心は？影：つねに1等賞!!めざせ50万部！】

す。

それから，2470行と，2480行の「CLOSE」は，必ず入力してください。

●具体的な入力法

電源を入れ，How many files（0－15）？のとき，1以上の数を入力してください。

●改造のアドバイス

2人用にしたらおもしろいと思います。画面データのセーブ，ロードには，シーケンシャル・ファイルを使いました。ランダム・ファイルを使いたかったけど，FIELD文がよくわからなかったので，使えませんでした。

画面を二つ以上セーブしたければ，ランダム・ファイルにでもしてください。

金運びのプログラム・リスト

```
10 DIM X(2),Y(2),BK(10.2),BS(10,2),H(2),SO(4),ME$(10.9)
20 DIM ZZ%(45),Z%(99),B%(99),D%(99),GL%(99),EX%(99),BG%(99),DA%(99)
30 DIM A1%(99),A2%(99),A3%(99)
40 DIM B1%(99),B2%(99),B3%(99)
50 CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0,0,1:COLOR 7:ON ERROR GOTO *SUB.
ERROR
60 LOCATE 10.20:PRINT "50ﾋﾞｮｳ ﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲ ...."
70 RESTORE 1850:GOSUB 1110
80 '■■■■ G E T ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
90    GET (1,1)-(32,16).Z%:GET (1,1)-(32,4 ).ZZ%
100 RESTORE 1280:GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),A1%
110              GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),A2%
120 RESTORE 1360:GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),A3%
130 RESTORE 1280:GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),B1%
140              GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16).B2%
150 RESTORE 1360:GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),B3%
160              GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),B%
170 RESTORE 1440:GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),D%
180              GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),GL%
190              GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,.16),EX%
200              GOSUB 1160:GET (1,1)-(32,16),BG%
210              GOSUB 1160:GET (1,1)-(32.16),DA%:CLS 3
220 '■■■■ TAITORU ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
230 PRINT "    ■      ■■■■■              "
240 PRINT "   ■■     ■  ■  ■ ■■■■    ■   "
250 PRINT "  ■   ■     ■■■■■     ■      ■"
260 PRINT "  ■   ■ ■■     ■     ■    ■   "
270 PRINT " ■     ■    ■■■■■    ■    ■■  "
280 PRINT " ■■■■■■ ■■  ■  ■  ■   ■    ■■  "
290 PRINT "■   ■  ■  ■  ■■■■■   ■    ■■  "
300 PRINT "■ ■■■■ ■  ■  ■  ■  ■  ■   ■  ■ "
310 PRINT "    ■    ■   ■■■■■   ■   ■    "
320 PRINT "    ■    ■     ■    ■    ■    "
330 PRINT "   ■■■   ■   ■■■■■  ■    ■    "
340 PRINT "    ■    ■     ■    ■    ■    "
350 PRINT " ■■■■■■  ■■■■■■■■  ■■■■■      "
360 PUT(160,7*16),A1%,PSET:LOCATE 8 ,16:PRINT "ITIROU"
370 PUT(300,7*16),B1%,PSET:LOCATE 17,16:PRINT "JIROU"
380 LOCATE 10,20:PRINT "<HIT [RETURN] KEY>     "
390 IF INKEY$=CHR$(13) THEN FOR ZCV=0 TO 50:BEEP 1:NEXT:BEEP 0 ELSE 390
400 FOR I=1 TO 10:BS(I,1)=BK(I.1):BS(I,2)=BK(I.2):NEXT
410 FOR I=1 TO 9:ME$(0,I)="00000000000000000":NEXT:WIDTH 40:CLS 3:MEN=1:GOTO 460
420 CLS 3:MIS=0:LOCATE 2,12:INPUT "[ ド ノ メ ン カ ラ シ マ ス カ ? (1-10)]";MEN:IF MEN<
11 AND MEN>-1 THEN 430 ELSE 420
430 IF MEN=0  THEN 2170
440 BS(0.1)=BK1:BS(0,2)=BK2:CONSOLE 0.25.0.1:CLS
450 '■■■■ GAMENZUKURI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
460  SCREEN 0.0.0.0:CLS 2:I=1:BK(MEN,1)=BS(MEN,1):BK(MEN,2)=BS(MEN,2):H(1)=0:H(2
)=0:LOCATE 10.10:PRINT SPACE$(20)
470 E=0:FOR SS=1 TO 2 :FOR W=0 TO 576 STEP 32:PUT (W.E),D%,PSET:NEXT W:E=E+160:N
EXT SS:W=0:FOR SS=1 TO 2 :FOR E=0 TO 160 STEP 16:PUT (W,E),D%.PSET:NEXT E:W=W+57
6:NEXT SS:GOSUB 1130
480 LOCATE 8,23:PRINT "MEN";MEN:LOCATE 5,22:PRINT "バクダンノカズ イチロウ";BK(MEN,1):LO
CATE 26,22:PRINT "ジロウ":BK(MEN,2):LOCATE 25,23:PRINT " MIS";MIS
490 SCREEN 0.0.0,1:GOTO 670
500 '■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 A$=INKEY$
520 IF A$="" THEN 610
530 IF INP(&HEC)=254 THEN 420
540 IF INP(&HEA)=123 THEN X(I)=X(I)-32:X1=X(I)+32:Y1=Y(I):H(I)=1:GOTO 750 ELSE I
F INP(&HE8)=251 THEN X(I)=X(I)+32:X1=X(I)-32:Y1=Y(I):H(I)=2:GOTO 750
550 IF INP(&HE2)=253 AND POINT(X(I)-5.Y(I)+15)=0 THEN 840 ELSE IF INP(&HE4)=247
 AND POINT(X(I)+35.Y(I)+15)=0 THEN 850
560 IF INP(&HE5)=251 THEN I=1:GOTO 610 ELSE IF INP(&HE5)=254 THEN I=2:GOTO 610
570 IF INP(&HE9)=127 THEN MIS=MIS+1:IF MIS>=4 THEN 990 ELSE 460
580 GOTO 610
590 PUT (X1.Y1).Z%.PSET
600 ON H(I) GOSUB 690.700:Y1=176
610 PUT(KK1.KK2).EX%.PSET:PUT (G1.G2).GL%.PSET:GOTO 630
620 PUT (X(IK),Y(IK)-4).ZZ%.PSET:BEEP 0
630 IF POINT(X(1)+15,Y(1)+16)=0 THEN 720
640 IF POINT(X(2)+15.Y(2)+16)=0 THEN 730
650 IF POINT(G1+15.G2+16)=0 THEN  BEEP 1:G2=G2+4:PUT(G1,G2-4),ZZ%,PSET:PUT(G1,G2
),GL%,PSET:BEEP 0:GOTO 510
660 IF G2=KK2 AND G1=KK1+32 THEN 930
670 GOTO 510
680 '■■■■ JIBUN HYOUJI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 IF I=1 THEN PUT(X(1).Y(1)),A2%,PSET:RETURN ELSE PUT(X(2),Y(2)),B2%,PSET:RETU
RN
700 IF I=1 THEN PUT(X(1),Y(1)),A3%,PSET:RETURN ELSE PUT(X(2),Y(2)),B3%,PSET:RETU
RN
710 '■■■■ OTIRU ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
720 BEEP 1:H(1)=0:IK=1:Y(1)=Y(1)+4:PUT(X(1),Y(1)),A1%,PSET:GOTO 620
730 BEEP 1:H(2)=0:IK=2:Y(2)=Y(2)+4:PUT(X(2),Y(2)).B1%,PSET:GOTO 620
740 '■■■■ SUSUMUHOUKOUNENANEKAARUKA ■■■■■■■■■■
750 IF POINT(X(I)+15,Y(I))=0 AND POINT(X(I)+15.Y(I)+15)=0 THEN 590
760 IF X(I)=G1 AND Y(I)=G2 THEN ON H(I) GOTO 780.790 ELSE ON H(I) GOTO 810,820
770 '■■■■ KINOOSU ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
780 IF POINT(X(I)-15,Y(I))=0 THEN G1=G1-32:GOTO 590 ELSE X(I)=X(I)+32:GOTO 610
790 IF POINT(X(I)+45,Y(I))=0 THEN G1=G1+32:GOTO 590 ELSE X(I)=X(I)-32:GOTO 610
800 '■■■■ SUSUMENAI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 X(I)=X(I)+32:GOTO 610
820 X(I)=X(I)-32:GOTO 610
830 '■■■■ BUROTTUKUOKOWASU ■■■■■■■■■■■■■■■■
840 WW=1:IF BK(MEN.I)>0 AND POINT(X(I)-15,Y(I)+7 )=0 AND POINT(X(I)-15.Y(I)+20)=
2 THEN JK=-1:GOTO 860 ELSE 610
850 WW=2:IF BK(MEN,I)>0 AND POINT(X(I)+42,Y(I)+7 )=0 AND POINT(X(I)+42,Y(I)+20)=
2 THEN JK= 1:GOTO 860 ELSE 610
860 H(I)=0:IF WW=1 THEN GOSUB 690 ELSE GOSUB 700
870 PUT(X(I)+(32*JK).Y(I)),DA%.PSET
880 FOR DW%=0 TO 70:BEEP 0:BEEP 1:NEXT DW%
890 PUT(X(I)+(32*JK).Y(I)),Z%.PSET:PUT(X(I)+(32*JK).Y(I)+16),BG%,PSET
900 FOR DW%=0 TO 70:BEEP 0:BEEP 1:NEXT DW%:BK(MEN,I)=BK(MEN,I)-1
910 PUT(X(I)+(32*JK),Y(I)+16).Z%.PSET:BEEP 0:GOTO 480
920 '■■■■ KURIA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
930 FOR ASD=0 TO 800:LOCATE 10,10:PRINT " メ ン ク リ ア ー !!!":BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0
:NEXT ASD
940 IF MEN=10 THEN 950 ELSE MEN=MEN+1:GOTO 460
950 FOR AS=0 TO 1000:NEXT
960 LINE(150.70)-(550.140),0,BF
970 LOCATE 10.10:PRINT " ゴ ク ロ ウ サ ン ":GOTO 1010
980 '■■■■ GEEMU OOBAA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
990 LINE(150.70)-(550,140),0,BF
1000 LOCATE 10,10:PRINT " ゲ ー ム オ ー バ ー !!!!!!!"
1010 LOCATE 10,14:PRINT "     1play (Y/N)"
1020 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN CLS 3:MEN=1:GOTO 460 ELSE IF A$="N" THEN LOCATE 13
,16:PRINT " バ イ バ イ ":END ELSE 1020
1030 '■■■■ GAMENOKAKU ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1040 X(1)=X*32:Y(1)=Y*16:PUT(X(1),Y(1)),A1%,PSET:B$="1":SO(1)=1:RETURN
1050 X(2)=X*32:Y(2)=Y*16:PUT(X(2),Y(2)),B1%,PSET:B$="2":SO(2)=1:RETURN
1060                     PUT(X*32,Y*16),B%,PSET :B$="3":RETURN
1070                     PUT(X*32,Y*16),D%,PSET :B$="4":RETURN
1080 G1=X*32:G2=Y*16:    PUT(G1,G2),GL%.PSET    :B$="5":SO(3)=1:RETURN
1090 KK1=X*32:KK2=Y*16:  PUT(KK1,KK2).EX%.PSET  :B$="6":SO(4)=1:RETURN
1100 '■■■■ GAMEN DATA NO REDA ■■■■■■■■■■■■■■
1110 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 9:READ ME$(Y,X):NEXT:NEXT:GOTO 1260
1120 '■■■■ GAMEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1130 FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 17:C=VAL(MID$(ME$(MEN.Y).X,1))
1140 ON C GOSUB 1040.1050.1060.1070.1080.1090:NEXT:NEXT:RETURN
1150 '■■■■ KYARAKUTA DATA READ ■■■■■■■■■■■■■■
1160 KY=KY+1:FOR Y=1 TO 16:READ C$:FOR X=1 TO 32:C=VAL(MID$(C$,X,1))
1170 ON KY GOSUB 1190,1190,1210,1200,1200,1220,1200,1230,1200,1200.1200,1200
1180 NEXT:NEXT:RETURN
1190 IF C=4 THEN C=5
1200 PSET(X,Y),C:RETURN
1210 IF C=4 THEN C=5
1220 PSET(32-X,Y),C:RETURN
1230 IF C=2 THEN C=7
1240 GOTO 1200
1250 '■■■■ BAKUDAN NO KAZU NO DATA READ ■■■■■■■■
1260 RESTORE 2150:FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 1:READ S1,S2:BK(Y.1)=S1:BK(Y,2)=S2:NE
XT:NEXT:RETURN
1270 '■■■■ D A T A ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1280 DATA 00000000000011111111000000000000,00000000001111111111110000000000
1290 DATA 00066660111111111111111106666000,00066660116660666606661106666000
1300 DATA 00070700116660666606661107070000,00000707066666666666666007070000
1310 DATA 00000707006666222666660707000000,00000070706666666666600707000000
1320 DATA 00000007070707070707070700000000.00000000070707070707070700000000
1330 DATA 00000000070707070707070000000000.00000000000707070707070000000000
1340 DATA 00000000004444444444440000000000,00000000044444400444444000000000
```


★僕はSINGAPORE（シンガポール）に住む愛読者です。PBを持っているみなさん，PBを大事にしよう！（SINGAPORE CRESCENT・PBばんざい）……【編：外国からもOFがきましたよ！】

```
1350 DATA 00000000444444000044444400000000,00000002222222200222222220000000
1360 DATA 00000000001111111111000000000000,00000000111111111111110000000000
1370 DATA 00000001111111111111111000000000,00000006606666666661111100000000
1380 DATA 00000006606666666661111100000000,00000006666666666666611000000000
1390 DATA 00000006222226666661110000000000,00000000666666666661100000000000
1400 DATA 66670707070707070707000000000000,66607070707070707070700000000000
1410 DATA 00000000070707070707000000000000,00000000000707070707070000000000
1420 DATA 00000000044444444444400000000000,00000004444440004444440000000000
1430 DATA 00000444444400000444444000000000,00022222222200002222222220000000
1440 DATA 11111111111111111111111111111111,22222221122222222222222222222222
1450 DATA 22222221122222222222222222222222,22222221122222222222222222222222
1460 DATA 22222221122222222222222222222222,22222221122222222222222222222222
1470 DATA 22222221122222222222222222222222,11111111111111111111111111111111
1480 DATA 11111111111111111111111111111111,22222222222222222222222112222222
1490 DATA 22222222222222222222222112222222,22222222222222222222222112222222
1500 DATA 22222222222222222222222112222222,22222222222222222222222112222222
1510 DATA 22222222222222222222222112222222,11111111111111111111111111111111
1520 DATA 00066666666666666666666666666000,00666666666666666667777777776600
1530 DATA 06666666666666666666667777777660,66666666666666666666666666677666
1540 DATA 66666666666666666666666666677666,66666666666666666666666666677666
1550 DATA 66666666666666666666666666777666,66666666666666666666666666777666
1560 DATA 66666666666666666666666666777666,66666666666666666666666666777666
1570 DATA 66666666666666666666666666777666,66666666666666666666666666777666
1580 DATA 66666666666666666666666666777666,06666666677777777777777777777660
1590 DATA 00666667777777777777777777776600,00066666666666666666666666666000
1600 DATA 11111111111111111111111111111111,77777777777777777777777777777777
1610 DATA 77777777777777777777777777777777,77711111117711711117111111111177
1620 DATA 77711777771111777117777711777777,77711117777117777117777711777777
1630 DATA 77711777771111777117777711777777,77711111711771171111777711777777
1640 DATA 77777777777777777777777777777777,77777777777777777777711777777777
1650 DATA 77777777777777777777111177777777,77771111111111111111111111117777
1660 DATA 77771111111111111111111111117777,77777777777777777777777111177777
1670 DATA 77777777777777777777117777777777,11111111111111111111111111111111
1680 DATA 00000200000000000200002002620000,02222622000002026622222026020222
1690 DATA 02266266202266262220266622226620,20026662266666266222222660266200
1700 DATA 20020026622262626666626666262002,02200222266266666202202262266220
1710 DATA 02266666622226226662226662662220,11111266666626626626622002111111
1720 DATA 11111021166266626266666621211112,02206662602266666622266662222220
1730 DATA 02200226222666666622662202220220,20022022626222026666612220022002
1740 DATA 20022022200222022226611000022002,02200220022002200662211002200220
1750 DATA 02200220022002200220011002200220,11111111111111111111111111111111
1760 DATA 00000000000000022000000000000000,00000002200220022002200220000000
1770 DATA 00000000022002222220022000000000,00000002200226622662200220000000
1780 DATA 00000000022666666666622000000000,00000022222226666662222222000000
1790 DATA 00000000022666666666220000000000,00000000220022111122002200000000
1800 DATA 00000000000111111111100000000000,00000000111111117771111100000000
1810 DATA 00000001111111111117771110000000,00000111111111111111111771110000
1820 DATA 00000111111111111111111771110000,00000011111111111111111711000000
1830 DATA 00000000111111111111111110000000,00000000000111111111100000000000
1840 '■■■■■■■■■■■ GAMEN DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1850 DATA 0010000042000500,3333333303333303,3333333404333333
1860 DATA 3333333000334333,3340033303333033,3304433334333333
1870 DATA 3330633330333340,3333333333333333,3333333333333333
1880 DATA 0000010502000000,3343333434444433,3330333030000343
1890 DATA 3333333003333433,3333303303333303,3333433334443043
1900 DATA 3333333300003333,3333333463333333,3333333333333333
1910 DATA 0001005040020000,3433334033333333,3433330043343333
1920 DATA 3333333033303333,3333333000333033,3333333344333333
1930 DATA 3333434003333333,3336000334333333,3333033333333333
1940 DATA 0000001000205000,3333433330333303,3333333333330003
1950 DATA 3333334333333033,3333344430000333,3333334333430003
1960 DATA 3333334444430303,3333330000003333,3333336333333333
1970 DATA 0000100000002000,3333333444343333,3333333000033353
1980 DATA 3333330403333333,3333333003334333,3333343343333333
1990 DATA 3333334304333333,3333333630333333,3333333330333333
2000 DATA 0000200000010000,3333443434343433,3333333333333300
2010 DATA 0530000000000003,3333333304333000,3434343430000000
2020 DATA 3333333333333303,3300000000000000,3363333333333333
2030 DATA 0000020105000000,3333333433033333,3333333333033333
2040 DATA 3333333433033333,3333333333033333,3333333433033333
2050 DATA 3333333333033333,3333333303000033,3333333333336033
2060 DATA 0002000050001000,4433444443444334,3333003000300333
2070 DATA 3333000333033333,3333333033334333,3333333430303333
2080 DATA 3333333363033333,3333333333033333,3333333333333333
2090 DATA 0000102000000000,4333334333433333,3334443433000034
2100 DATA 3430004343335333,3333330003333333,3333334443333333
2110 DATA 3333330033333333,3333363433333333,3333333333333333
2120 DATA 2000000000000000,3330033333330100,0003300005000330
2130 DATA 0003340033333300,0003003000000000,0003004444340000
2140 DATA 0000400303344440,0000000000000000,0000033633300000
2150 DATA 15.15 ,13.10.16.15 ,9.6 ,12.24 ,6.9 ,6.6 ,10.8 ,15.11 ,8.2
2160 '■■■■■■■■■■■■■■■■ E D I T ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2170 E=0:FOR SS=1 TO 2 :FOR W=0 TO 576 STEP 32:PUT (W,E),D%,PSET:NEXT W:E=E+160:
NEXT SS:W=0:FOR SS=1 TO 2 :FOR E=0 TO 160 STEP 16:PUT (W,E),D%,PSET:NEXT E:W=W+5
76:NEXT SS:FOR SS=1 TO 4:SO(SS)=0:NEXT:GOTO 2390
2180 SCREEN 0,0,0,1
2190 X=1:Y=1:C1=2:C2=2
2200 CLS:CONSOLE 0,25,0,1:LOCATE 0,22:PRINT "SP=ケス 1=イチロウ 2=ジロウ 3=GOLD 4=EXIT "
2210 LOCATE 0,23:PRINT "5=アカブロック G=シロブロック BS=セーブ"
2220 FOR ASD=0 TO 5:COLOR 7:LOCATE C1,C2  :PRINT KSL$
2230                          LOCATE C1,C2+1:PRINT KSL$
2240 IF ASD MOD 4=0 THEN KSL$="■" ELSE KSL$="  "
2250 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2310
2260 IF INP(&HE8)=251 AND C1<34 THEN GOSUB 2340:C1=C1+2:X=X+1:GOTO 2330
2270 IF INP(&HEA)=123 AND C1>2  THEN GOSUB 2340:C1=C1-2:X=X-1:GOTO 2330
2280 IF INP(&HEA)=125 AND C2<18 THEN GOSUB 2340:C2=C2+2:Y=Y+1:GOTO 2330
2290 IF INP(&HE8)=253 AND C2>2  THEN GOSUB 2340:C2=C2-2:Y=Y-1:GOTO 2330
2300 IF INP(&HEC)=254           THEN CONSOLE 22,25,0,1:CLS:GOTO 2580
2310 IF A$=" "                  THEN B$="0":PUT(X*32,Y*16),Z%,PSET :GOSUB 2510:G
OTO 2330
2320 OO=VAL(A$):IF OO>0 THEN ON OO GOSUB 2500,2500,2500,2500.2510,2510
2330 NEXT ASD:GOTO 2220
2340 LOCATE C1,C2:PRINT "  ":LOCATE C1,C2+1:PRINT "  ":RETURN
2350 MID$(ME$(0,Y),X)=B$:RETURN
2360 '■■■■■■■■■■■■■ save & load ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2370 OPEN "1:GAMEN" FOR OUTPUT AS 1
2380 FOR I=1 TO 9:PRINT # 1,ME$(0,I):",";BK1:",";BK2:NEXT I:CLOSE:GOTO 440
2390 CLS:OPEN "1:GAMEN" FOR INPUT AS 1
2400 FOR I=1 TO 9:INPUT # 1,ME$(0,I),BK1,BK2:NEXT I:CLOSE
2410 FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 17:C=VAL(MID$(ME$(0,Y),X,1))
2420 IF C=0 THEN PUT(X*32,Y*16),Z%,PSET
2430 ON C GOSUB 1040,1050,1060,1070,1080,1090
2440 NEXT:NEXT:GOTO 2180
2450 '■■■■■■■■■■■■■ ERROR SHORI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2460 *SUB.ERROR
2470 IF ERL=2390 THEN CLS:LOCATE 4,22:PRINT "ディスクノデータデハアリマセン":C
LOSE:RESUME 2410
2480 IF ERL=2370 THEN CLS:FOR I=1 TO 800:BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 5,22:PRINT "ディス
クガアリマセン!!!":NEXT I:CLOSE:RESUME 2190
2490 ON ERROR GOTO 0
2500 IF SO(OO)=0 THEN SO(OO)=1 ELSE IF SO(OO)=1 THEN RETURN
2510 IF OO<>1 AND X*32=X(1) AND Y*16=Y(1) AND SO(1)=1 THEN SO(1)=0
2520 IF OO<>2 AND X*32=X(2) AND Y*16=Y(2) AND SO(2)=1 THEN SO(2)=0
2530 IF OO<>3 AND X*32=G1   AND Y*16=G2   AND SO(3)=1 THEN SO(3)=0
2540 IF OO<>4 AND X*32=KK1  AND Y*16=KK2  AND SO(4)=1 THEN SO(4)=0
2550 ON OO GOSUB 1040,1050,1080,1090,1060,1070
2560 GOTO 2350
2570 '■■■■■■■■■■■■■ save ? ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2580 FOR II=1 TO 4:IF SO(II)=0 THEN 2590 ELSE NEXT:GOTO 2610
2590 LOCATE 10,23:PRINT II:"ノ キャラクターガアリマセン !"
2600 FOR II=1 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 2200
2610 LOCATE 1,22:PRINT "バクダンノカズ 1ゴウ=":BK1:" 2ゴウ=":BK2
2620 LOCATE 1,23:PRINT "バクダンノカズヲ, カエマスカ ? (Y/N)"
2630 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 2640 ELSE IF A$="N" THEN 2660 ELSE 2630
2640 CLS:LOCATE 1,22:INPUT "バクダンノカズ(0-50) 1ゴウ":BK1:IF BK1<0 OR BK1>50 THEN 2
640
2650 LOCATE 28,22:INPUT "2ゴウ":BK2:IF BK2<0 OR BK2>50 THEN 2650
2660 LOCATE 0,23:PRINT SPACE$(35)
2670 LOCATE 10,23:PRINT " S A V E ( Y / N )  "
2680 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 2370 ELSE IF A$="N" THEN 2200 ELSE 2680
```

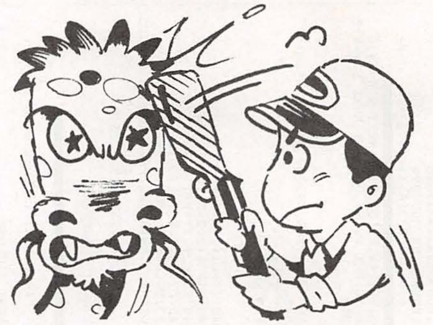


★つぎのページのギャグは，ぼくのおすすめ商品です。前ページのギャグは，今月の目玉商品です。(長野市・小林康夫)……【影：それで，このページのギャグはボツ商品の見本です。編：つまらない答えの見本でした。】

ぴゅう太(BASIC-1)用
移植版

エイリアン ハンター
ALIEN HUNTER

綱島　忠亮



はじめに

ぴゅう太に，あの名作「エイリアンハンター」を移植してみました。

遊びかた

コントローラ1で上下左右に動かし，[SL]または[SR]でビーム発射です。エイリアン以外の物にビームが当たると，5点引かれ，点数が0点以下になるか，エイリアンにぶつかるか，タイムがなくなると，ゲーム・オーバーです。

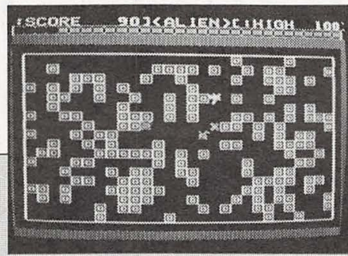
エイリアンがビームに当たると，そのエイリアンは石になりますが，時間がたつとエイリアンにもどってしまうので，もどる前にすべてのエイリアンを石にしてください。

プログラムについて

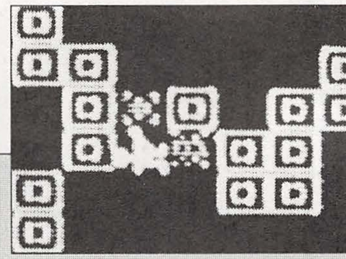
ぴゅう太のBASIC—1(V2.3)では，配列変数を使うとおかしなことが起こります。それは，配列名で使用した文字を通常の変数名のところで使用すると，ERR6(変数が英文小文字になっている）になるんです。そこで，その変数（ERRになったもの）を小文字にするとERRがでません。でも，もしゲームをRUNしてERR6がでるようなら，小文字になっている変数（x，y，m，p)をプログラム中で使われてない変数(F，G，H，Oなど）に変えてください。

ゲーム実行中には，[MOD]キーは絶対に押さないでください。暴走するかもしれません。もしおかしくなったら，[SL]キーと[SR]キーを同時に押せば，99%ダイレクト・モードにもどります。

㊟RUNする前に必ずSAVEしてください。



《写真1》ウロウロしているエイリアンをビームで撃て！



《写真2》上の1匹をやっつけたところ。右側に別の敵が出現。危いぞ!!

CHECKER FLAG

編：ぴゅう太のBASIC—1も，発売して2年近くになるのでしょうか。

DrD：ハード上の制約が大きいせいかみんな苦労しながらも，だんだんおもしろいプログラムが送られてくるようになっとるな。

編：相変わらず移植が多いですが…。

Dr.D：そこなんじゃ！　移植をすることでプログラム作りを覚え，改良→オリジナルと進んでいってほしいな。つけ加えるだけでなく，ムダな部分をはぶくのも改良。メモリの少ない機種では，とくにゲームのエッセンスだけを取りだした改造を考えてはどうかな？

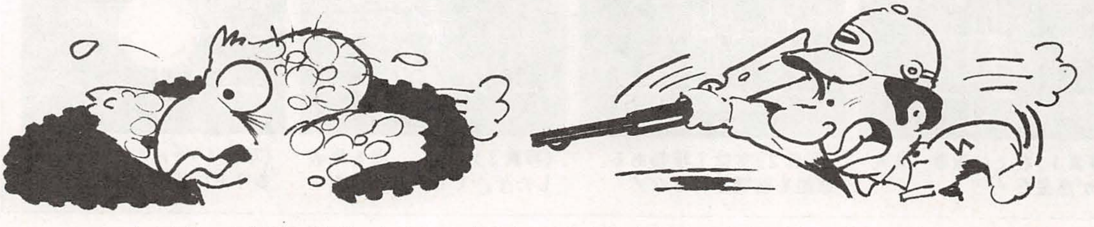
編：あきらめる手はありませんネ。

移植板ALIEN　HUNTERのプログラム・リスト

```
100 DIM X(8),Y(8),M(8),P(8):
: RANDOMIZE
110 GOSUB 1920
120 H=0
130 S=100 :: C=2 :: R=0
140 REM -- CRT PRINT SUB --
150 CLS
160 SCREEN (2)
170 COLOR (0,2,2)
180 COLOR (1,2,2)
190 COLOR (2,2,2)
200 A$="C:SCORE     0I<ALIEN>
[:HIGH     0]" :: YY=1 :: XX=
1 :: GOSUB 1860
210 XX=28
220 IF H<1000 THEN XX=29
230 IF H<100 THEN XX=30
240 IF H<10 THEN XX=31
250 YY=1 :: A$=STR$(H):: GOS
UB 1860 :: GOSUB 1650
260 SCELL (2,1,134):: SCELL
(2,2,143,30):: SCELL (2,32,1
35)
270 SCELL (3,1,136,32)
280 SCELL (4,1,136):: SCELL
(4,3,132,28):: SCELL (4,32,1
36)
290 FOR I=5 TO 22
300 SCELL (I,1,136):: SCELL
(I,2,134):: SCELL (I,31,135)
:: SCELL (I,32,136)
310 NEXT I
320 SCELL (23,1,136):: SCELL
 (23,3,133,28):: SCELL (23,3
2,136)
330 SCELL (24,1,136,32)
340 COLOR (0,16,2)
350 COLOR (1,16,2)
360 COLOR (2,14,2)
370 COLOR (3,11,2)
380 FOR I=1 TO 200
390 SCELL (RND*17+5,RND*27+3
,144)
400 NEXT I
410 C=C+2 :: S1=0 :: R=R+1
420 IF C=10 THEN C=4
430 FOR I=1 TO C
440 X(I)=RND*27+3
450 Y(I)=RND*17+5
460 M(I)=0 :: P(I)=0
470 SOUND (10,200,0)
480 SOUND (10,270,0)
490 SCELL (Y(I),X(I),137)
500 FOR J=1 TO 100
```


★11月号141ページの影さん。ナメクジのカラに入ったのがカタツムリではありません。カタツムリのカラがなくなったのがナメクジです。(兵庫県西宮市・ヤントちゃん12才)……【影：ウーン，カラがカランでるだけに複雑だ。】

```
510 NEXT J
520 NEXT I
530 x=17 :: y=13 :: V1=0 ::
V2=0 :: C1=32
540 SCELL (y,x,128)
550 REM ---- MAIN LOOP ----
560 T=0
570 I=1
580 KEY (1,K)
590 K=K AND 63
600 IF K=4 THEN V1=-1 :: V2=
0 :: C1=128
610 IF K=1 THEN V1=1 :: V2=0
 :: C1=129
620 IF K=2 THEN V2=-1 :: V1=
0 :: C1=130
630 IF K=8 THEN V2=1 :: V1=0
 :: C1=131
640 IF K=48 THEN END
650 IF K>15 THEN GOSUB 920
660 GCELL (y+V2,x+V1,Q)
670 IF Q=137 THEN 1690
680 IF Q<>32 THEN V1=0 :: V2
=0
690 SCELL (y,x,32)
700 x=x+V1
710 y=y+V2
720 SCELL (y,x,C1)
730 IF M(I)>0 THEN 1360
740 GCELL (Y(I),X(I),Q)
750 IF Q=43 THEN 1190
760 K=INT(RND*3)
770 IF K=0 THEN GOSUB 1280
780 IF K>0 THEN GOSUB 1320
790 IF P(I)=144 THEN 810
800 SCELL (Y(I),X(I),32)
810 X(I)=X(I)+V3
820 Y(I)=Y(I)+V4
830 GCELL (Y(I),X(I),P(I))
840 IF P(I)>127 AND P(I)<132
 THEN 1690
850 IF P(I)<>32 AND P(I)<>14
4 THEN X(I)=X(I)-V3 :: Y(I)=
Y(I)-V4
860 IF P(I)=144 THEN 880
870 SCELL (Y(I),X(I),137)
880 I=I+1 :: IF I<=C THEN 58
0
890 SCELL (2,2,142,T/5+1)
900 T=T+R :: IF T<145 THEN 5
70
910 GOTO 1690
920 REM--- SHOOTING SUB ---
930 IF V1=0 AND V2=0 THEN RE
TURN
940 X1=x :: Y1=y
950 GCELL (Y1+V2,X1+V1,Q)
960 SCELL (Y1,X1,32)
970 IF Q=137 THEN 1040
980 IF Q=144 THEN 1090
990 IF Q<>32 THEN 1130
1000 X1=X1+V1
1010 Y1=Y1+V2
1020 SCELL (Y1,X1,138)
1030 GOTO 950
1040 REM - BOMB ALIEN SUB -
1050 X1=X1+V1
1060 Y1=Y1+V2
1070 SCELL (Y1,X1,43)
1080 RETURN
1090 REM - BOMB OTHER SUB -
1100 X1=X1+V1
1110 Y1=Y1+V2
1120 SCELL (Y1,X1,32)
1130 S=S-5
1140 GOSUB 1650
1150 SOUND (10,255,10)
1160 SOUND (10,170,10)
1170 IF S<1 THEN 1690
1180 RETURN
1190 REM- ALIEN CLEAR SUB -
1200 SCELL (Y(I),X(I),139)
1210 M(I)=15
1220 FOR J=1 TO 10
1230 SOUND (20,300,10)
1240 NEXT J
1250 S1=S1+1
1260 IF S1=C THEN 1420
1270 GOTO 880
1280 REM - ALIEN MOVE SUB -
1290 V3=(X(I)<x)-(X(I)>x)
1300 V4=(Y(I)<y)-(Y(I)>y)
1310 RETURN
1320 REM - ALIEN MOVE SUB -
1330 V3=INT(RND*3-1)
1340 V4=INT(RND*3-1)
1350 RETURN
1360 REM -- ALIEN UNLIVE --
1370 M(I)=M(I)-1
1380 IF M(I)=0 THEN S1=S1-1
:: SOUND (10,300,10)
1390 FOR J=1 TO 30
1400 NEXT J
1410 GOTO 880
1420 REM -- NEXT PATTERN --
1430 A$="[ NEXT PATTERN ]" :
: XX=9 :: YY=13 :: GOSUB 186
0
1440 FOR I=1 TO C
1450 SCELL (Y(I),X(I),32)
1460 S=S+100
1470 GOSUB 1650
1480 FOR J=1 TO 10
1490 SOUND (10,150,10)
1500 SOUND (10,190,10)
1510 NEXT J
1520 FOR J=1 TO 200
1530 NEXT J
1540 NEXT I
1550 FOR J=T TO 145
1560 SOUND (5,1700,10)
1570 SCELL (2,J/5+2,142)
1580 S=S+1
1590 NEXT I
1600 GOSUB 1650
1610 T=301
1620 FOR J=1 TO 1000
1630 NEXT J
1640 GOTO 140
1650 REM- PRINT SCORE SUB -
1660 XX=8
1670 YY=1 :: A$=SEG$("     "&
STR$(S),LEN(STR$(S)),5):: GO
SUB 1860
1680 RETURN
1690 REM-- GAME OVER SUB --
1700 SCELL (y-V4,x-V3,32)
1710 SCELL (y,x,137)
1720 FOR I=1 TO 20
1730 SOUND (10,500,10)
1740 SOUND (10,1000,10)
1750 NEXT I
1760 A$="[ GAME OVER ]"
1770 XX=10 :: YY=10 :: GOSUB
 1860
1780 A$="PUSH ONLY [SL] KEY"
1790 XX=8 :: YY=24 :: GOSUB
1860
1800 KEY (1,K)
1810 IF K<>32 THEN 1800
1820 FOR I=1 TO 500
1830 NEXT I
1840 IF S>H THEN H=S
1850 GOTO 130
1860 REM --- PRINT SUB ----
1870 J=LEN(A$)
1880 FOR K=1 TO J
1890 SCELL (YY,XX+K-1,ASC(SE
G$(A$,K,1)))
1900 NEXT K
1910 RETURN
1920 REM ------ DATAS ------
1930 MCELL (128,"0E0E84FF2E1
E0A1B")
1940 MCELL (129,"707021FF747
850D8")
1950 MCELL (130,"30101815DFF
CDF11")
1960 MCELL (131,"11DFFCDF151
81030")
1970 MCELL (132,"00000000000
000FF")
1980 MCELL (133,"FF000000000
00000")
1990 MCELL (134,"01010101010
10101")
2000 MCELL (135,"80808080808
08080")
2010 MCELL (136,"AA55AA55AA5
5AA55")
2020 MCELL (137,"C6297C54FE2
8D600")
2030 MCELL (138,"00000010381
00000")
2040 MCELL (139,"00665A3C3C5
A6600")
2050 MCELL (140,"03020202020
20203")
2060 MCELL (141,"C0404040404
040C0")
2070 MCELL (142,"FF010000000
001FF")
2080 MCELL (143,"FF01FEFEFEF
E01FF")
2090 MCELL (144,"FF81BDA5A5B
D81FF")
2100 RETURN
```

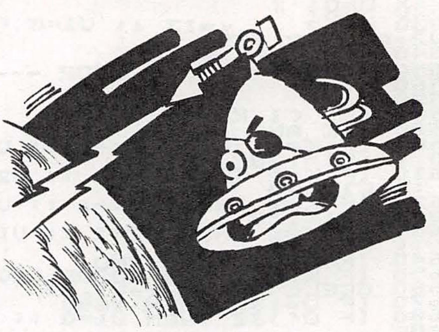


★マウスをひっくり返してトラックボールになりませんか？(大分市・河野高典15才)……【影：むずかしいだろうなあ。ナメクジだってカラに入れてもカタツムリにならないくらいだから。編：もうそれはいいですよ。】

S1用 3D-SHOOTING（シューティング）

協賛：日立

エントリーコードBM④　パプテマス・シロッコ



ストーリー

宇宙世紀008X年，○ィ○ーンズと○ゥー○の２大勢力の戦いも終局をむかえた。○ィ○ーンズは，コロニー・レーザーを作り攻撃してきたが，○ゥー○の特殊部隊がこれを撃破，そして，その破片が氷の惑星，マグマの惑星に降ってきた。

コロニー・レーザーを沈められた○ィ○ーンズは最新兵器を作り，○ゥー○の母星に攻撃をかけてきた。対抗するための強力な武器をもたない○ゥー○は，コロニー・レーザーの破片を集め，母星で組み立てて応戦した。

ゲームの説明

敵に照準を合わせ，ビームで破壊するといった，よくあるゲームですが，３Ｄ(立体的位置表示)なので，前後上下左右に動かなくてはならず，むずかしくなってます。画面上で敵と照準が重なっていても，座標が全然ちがうと破壊できないので，注意してください。

攻撃はムダ撃ちでも，正確すぎても，戦況を悪化させるので，うまくコントロールしなければなりません。また，画面中央の惑星は主成分がウラン等の放射性元素で，火山活動の影響で重力のひずみができると，核反応をおこし，大爆発してしまう恐ろしい母星です。よって，敵からのダメージが100％を超えると，大爆発をおこしてゲーム・オーバーです。

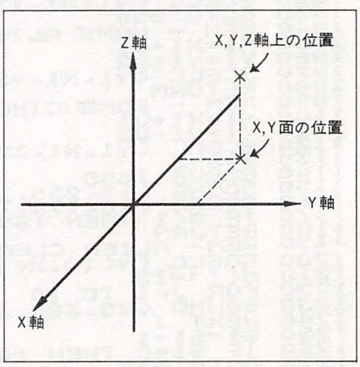
プログラムの説明

ゲームを３Ｄ化してみました。速度の低下ははじめからわかっていたので，最小限にとどめるようくふうをしてみました。ＩＦ文が少ないのはそのためで，思ったより，速く動いてくれました。

３Ｄ表現は成功したのですが，この方法では敵が多くなると，ゴチャゴチャして，何が何だかわからなくなるので，敵は１機だけです。それから，使用キーは[1][9][4][6][8][2]，[↓][↑][←][→][−][+]，[SHIFT][S][<][>][A][Z]のいずれかで前後上下左右，[GRAPH]，スペース，[RET]でビーム発射，ゲーム中断が[ESC]キーで，もちろん多対応キー入力を使っています。キャラは上下左右対称にしてリストを短くしています。

P.S.

このプログラムは，単なる序章にすぎなかった。この後にはもっと巨大な…といえたらいいなと思うゲームが３Ｄ版ですでに完成しております(ということで，Ｓ１ユーザーである某現代国語の先生，宿題を減らしてください)。



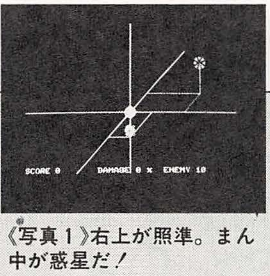
《第１図》３Ｄ画面の見かた

CHECKER FLAG

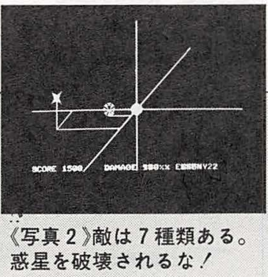
Dr.D：おっ，このＲＥＭ文の書きかたはベリーグッドだ!! 各ルーチンが３行の目立つＲＥＭ文で仕切られていて，さらにその中の小ルーチンはひかえめなＲＥＭ文で区切られている。
　また，ＬＩＳＴを実行すると，ＲＥＭ文だけが赤色になって実にきれいだ。

編：ほんとですね。それから(　)が青くなっていますが，これは何ですか？

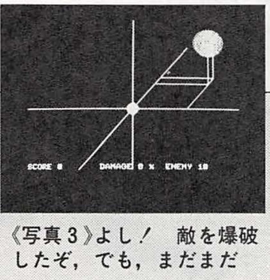
Dr.D：配列を多く使ったリストなので，カッコによる打ちまちがいが発生しやすい。つまり，カッコを重点的に見直せということさ。このテクはＸ１等でも使えそうだな。



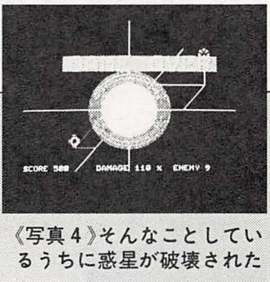
《写真１》右上が照準。まん中が惑星だ！



《写真２》敵は７種類ある。惑星を破壊されるな！



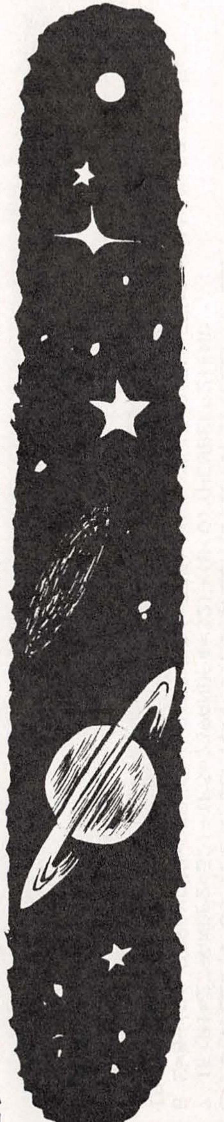
《写真３》よし！　敵を爆破したぞ，でも，まだまだ



《写真４》そんなことしているうちに惑星が破壊された

★かぜをひいて３週間になる。この苦しみをわかるか〜。影さんにかぜをうつしてやる〜。ゴホンゴホン。(埼玉県坂戸市・ヨーヨー13才)……【編：影さんがかぜひいたら，マスクの上にマスクをするのかな？暑そー。】

```
10 '**********************************************************************
      3D-Shooting  Program list          For MB-S1 10/20/30/40/10AV/15/45
   **********************************************************************
20 '  Programmed By Puptemas Silocco    A.D. 1985/11/07/23:55:00   Version 1.2
   **********************************************************************
30 N=2 :POKE &HD000,N :'(((((    N=beam effectice zone      )))))
40 KEY 6,"goto 1000"+CHR$(13)
50 KEY 1,"w.80"+CHR$(13):KEY 2,"screen 0"+CHR$(13):KEY 3,"palette"+CHR$(13):KEY
4,"color,,1:!."+CHR$(13):X$="FFFFFFFFFFFFFFFF":IG$(ASC("*"))=X$:IG$(ASC("("))=,,
X$:IG$(ASC(")"))=,,X$
60 DEFINT C-Z:DEFSNG A-B,H,L,W:RANDOMIZE TIME/256:WIDTH40:SCREEN 0,0,1:POKE &HFE
24,1
70 DIM HX(10),HY(10),HZ(10),LX(20),LY(20),LZ(20),K(256),KX(7),KY(7),KZ(7),KB(7),
Z(3,1,1),R(3,6)
80 DIM TG(20),ALL(32),TK(4),CL(4)
90 ON ERROR GOTO 780 :GOSUB390
100 FOR A=1 TO 7:FOR B=0 TO 2:READ X$:K(VAL("&H"+X$))=A:NEXT:NEXT
110 FOR A=1 TO -1 STEP -2:READ X,Y,Z:KX(X)=A:KY(Y)=A:KZ(Z)=A:NEXT:KB(7)=1
120 READ S,E:S=S+10:E=E+10:LX(S)=1:LX(E)=-1:READ S,E:S=S+10:E=E+10:LY(S)=1:LY(E)
=-1:READ S,E:S=S+10:E=E+10:LZ(S)=1:LZ(E)=-1
130 FOR A=1 TO 3:FOR C=0 TO 1:FOR B=0 TO 1:READ Z(A,B,C):NEXT:NEXT:NEXT
140 FOR A=1 TO 3:R(A,A)=1:R(A,A+3)=-1:NEXT:PT(0)=15:PT(1)=14
150 FOR A=1 TO 3:READ SD(A):NEXT
160 S=0:PALETTE:SCREEN 0
170 WIDTH40:POKE &HFFE0,4:CONSOLE 0,25,0:GOSUB500:   SX=5:SY=5:CT=1:N=10:R=0:POK
E &HFE24,1:GOSUB610
180 A0=20:B0=15:A1=A0:A2=A1:B1=B0:P1=1:Q1=1:BF=.9:SX=5:SY=5:TKI=10:DMG=0:MX=0:MY
=0:MZ=0:PUT@(SX*8-8,SY*8),TG,XOR,7:GOSUB570:CLS 2
190 :GOSUB720: R=PEEK(&HD000):GOSUB670 :POKE &HFFE0,4
200 '**********************************************************************
                               MAIN ルーチン
   **********************************************************************
210  P=PEEK(&HFFE0):V=K(P):IF P=&H8C THEN POKE &HFFE0,&H44:CONSOLE 0,24,1:STOP
220 IF V=7 THEN GOTO 280
230  GOSUB530 :MX=MX+KX(V)+LX(MX+10):MY=MY+KY(V)+LY(MY+10):MZ=MZ+KZ(V)+LZ(MZ+10)
:PUT@((SX-1)*8,SY*8),TG,XOR,7:SX=20+MY*2-MX:SY=15+MX-MZ*2:PUT@((SX-1)*8,SY*8),TG
,XOR,7:GOSUB530
240 IF RND(.7 THEN CT=CT-1:IF CT=0 THEN GOSUB 550 ELSE HX=HX+DX+LX(HX+10):HY=HY+
DY+LY(HY+10):HZ=HZ+DZ+LZ(HZ+10):GOSUB570
250 IF RND)4/BF THEN GOTO340
260 GOTO 210
270 '**********************************************************************
                               STAGE クリヤー
   **********************************************************************
280 GOSUB650:BF=BF+1:IF HX-R(MX AND HY-R(MY AND HZ-R(MZ AND HX+R)MX AND HY+R)MY
AND HZ+R)MZ THEN A=0 ELSE 210
290 BF=BF-2:RR=SQR((HX-MX)^2+(HY-MY)^2+(HZ-MZ)^2):DS=10/(RR+1):GOSUB660
300 TKI=TKI-1:S=S+DS:GOSUB670:IF TKI)0 THEN GOSUB610:GOSUB670:R=PEEK(&HD000):FOR
 A=0 TO 10:O=PEEK(&HFFE0):NEXT:GOTO210
310 GOSUB750:COLOR,,0:SCREEN,0:SYMBOL( 70, 70),"ROUND CLEAR",2,3,4:LS=0:LL=&H111
1:FOR A=0 TO 3:LS=LS+LL*2^A:FOR B=0 TO 50:LINE(40+B,40+B)-(600,40+B),PSET,0,,LS:
NEXT:NEXT
320 SCREEN 0:GOTO 170
330 '**********************************************************************
                               GAME オーバー
   **********************************************************************
340 BF=BF-1:DM=INT(RND*4+1)*5:GOSUB680:DMG=DMG+DM:GOSUB670:IF DMG(100 THEN 210
350 GOSUB730:GOSUB690:COLOR,,0:LINE(120,50)-(580, 70),PSET,3,BF:SYMBOL(70,50),"G
AME OVER",3,3,4,PSET:POKE &HFFE0,&H44
360 FOR A=0 TO 1000:NEXT:PALETTE 3,0:PALETTE 4,10:IF INKEY$=" " THEN 160
370 FOR A=0 TO 1000:NEXT:PALETTE 3,10:PALETTE 4,1:IF INKEY$=" " THEN 160 ELSE 36
0
380 '**********************************************************************
                               CHARACTER セッテイ
   **********************************************************************
390 IG$( 0 )="03102148100480A0","03102148100480A0","03102148100480A0"
400 IG$( 1 )="70F8C8C163030E1C","000030391F0F0F1F","0000000000000103"
410 IG$( 2 )="0000070F1F3C3838","070000070C989090","0000070F1F3C3838"
420 IG$( 3 )="0000000000000103","B141313B1E0818F0","B141313B1F0F1EFC"
430 IG$( 4 )="03060C193367CF9E","03070F1E3C78F0E1","03070F1F3F7EFCF8"
440 IG$( 5 )="000002000101230F","F888889FF8101010","0000001710101010"
450 IG$( 6 )="013060470C1B1291","000000070F1F1C1C","00030F1F3F3F7C7C"
460 IG$( 7 )="0000000000000103","0000000008060702","B040303C1F1F0E0C"
470 DEFMAP=1:COLOR,,1:CLS:POKE &HFFD8,&H77:FOR A=0 TO 7:FOR B=-1 TO 1 STEP 2:FOR
 C=-1 TO 1 STEP 2:X=A*16+B*4+4:Y=C*4+4:CR=A+B*4+C*8 +12:SYMBOL(X,Y),CHR$(A),-B,-
C:IMAGE(X,Y),CR:POKE &H402C+A*2 +B/2+C*20,CR:NEXT:NEXT:NEXT
480 GET@(0,0)-(15,15),TG:GET@C(24,0)-(39,1),ALL:X$="0000000000000000":IG$(0)=X$,
X$,X$:SCREEN 0:RETURN
490 '**********************************************************************
                               SUB ルーチン
   **********************************************************************
500 '** ** ** ** ** ** **        ザヒョウ DRAW          ** ** ** ** ** ** ** **
510  SCREEN ,1:FOR AA=1 TO 3:LINE(Z(AA,0,0),Z(AA,1,0))-(Z(AA,0,1),Z(AA,1,1)),PSE
T,7:NEXT:FOR A=0 TO 15:CIRCLE(Z(3,0,0),Z(2,1,0)),A,1:NEXT:FOR A=4 TO 16 STEP 4:C
IRCLE(Z(3,0,0),Z(2,1,0)),A,5,,,,,&H5555:NEXT:RETURN
520 '** ** ** ** ** ** **        POSITION DRAW          ** ** ** ** ** ** ** **
530  SCREEN ,1:X0=20+MY*2:Y0=15+MX:X1=X0-MX:X2=X1-MY*2:LINE(X0*16,Z(2,1,0))-(X1*
16,Y0*8),XOR,5:LINE(X1*16,Y0*8)-(X2*16,Y0*8),XOR,5:Y1=Y0-MZ*2:LINE(X1*16,Y0*8)-(
X1*16,Y1*8+8),XOR,5:RETURN
540 '** ** ** ** ** ** **        テキ VECTOR            ** ** ** ** ** ** ** **
550  RRR=INT(RND*6+1):DX=R(1,RRR):DY=R(2,RRR):DZ=R(3,RRR):CT=RND*6+2:IF LX(HX+10
)*DX OR LY(HY+10)*DY OR LZ(HZ+10)*DZ OR RND(.8 THEN 550
560  RETURN
570 LINE(A0*16,Z(2,1,0))-(A1*16,B0*8),XOR,3:LINE(A1*16,B0*8)-(A2*16,B0*8),XOR,3:
:LINE(A1*16,B0*8)-(A1*16,B1*8+8),XOR,3:PUT@C(A1-1,B1),CL
580  P0=20+HY*2:Q0=15+HX:P1=P0-HX:P2=P1-HY*2:LINE(P0*16,Z(2,1,0))-(P1*16,Q0*8),XO
R,3:LINE(P1*16,Q0*8)-(P2*16,Q0*8),XOR,3:Q1=Q0-HZ*2:LINE(P1*16,Q0*8)-(P1*16,Q1*8+
8),XOR,3:PUT@C(P1-1,Q1),TK
590  A0=P0:A1=P1:B0=Q0:B1=Q1:A2=P2:RETURN
600 '** ** ** ** ** ** **        テキ CHOOSE            ** ** ** ** ** ** ** **
610  PUT@C(0,0),ALL:R=INT(RND*7)*2:GET@C(2+R,0)-(3+R,1),TK:CLS 2:    :GET@C(0,0)-
(1,1),CL
620  HX=INT(RND*3+2)*SGN(RND-.5):HY=INT(RND*5-3)*2:HZ=INT(RND*4):RETURN
630 '** ** ** ** ** ** **        MISSILE                ** ** ** ** ** ** ** **
640  FOR A=0 TO 100STEP2:BX=(X1*16*A+320*(100-A))/100:BY=((Y1*8+8)*A+120*(100-A))
/100:PSET(BX,BY),5:NEXT:ERROR 0:RETURN
650  SCREEN ,0:SOUND 7,&HF1:SOUND 8,5:SOUND 6,30:LINE(320,120)-(X1*16,Y1*8+8),PSE
T,6,,&H5555:FOR A=0 TO 10:CIRCLE(X1*16,Y1*8+8),A,2:NEXT:CLS 1:SOUND 8,0:RETURN
660  SOUND 8,6:POKE &HE57C,&H57:FORA=1TO50STEP2.5:CIRCLE(A1*16,B1*8+8),A,2:SOUND
6,25+A/5:NEXT:PUT@C(A1,B1),CL:LOCATEA1-2,B1:COLOR 4:PRINTDS*100;:FOR A=100TO1STE
P-1:CIRCLE(A1*16,B1*8+8),A/2,0:SOUND 6,25-A/4:NEXT:POKE &HE57C,&H47:COLOR 7:SOUN
D 8,0:RETURN
670  LOCATE0,24:PRINT"SCORE";S*100;TAB(14);"DAMAGE";DMG;"%  ENEMY";TKI;:RETURN
680  SOUND 7,&HF1:SCREEN ,0:LINE(320,120)-(A1*16,B1*8+8),PSET,2,,&H5555:SOUND 8,4
:FOR A=0 TO DM STEP 2.7:CIRCLE(320,120),A,6:SOUND6,A/DM*15:NEXT:FOR A=DM*2 TO 0
 STEP -1:CIRCLE(320,120),A/2,0:SOUND 6,A/DM*15+15:NEXT:SOUND 8,0:CLS 1:RETURN
690  SOUND 7,&HF1:SOUND 8,8:FOR A=0 TO 80:CIRCLE(320,120),A,2:SOUND 6,A/3:NEXT:FO
R A=80 TO 120:CIRCLE(320,120),A,2,,,,,&H5555::NEXT:SOUND 8,10:FOR A=0 TO 60:CIRC
LE(320,120),A,6:SOUND 6,A/2:NEXT:FOR A=60 TO 80:CIRCLE(320,120),A,6,,,,,&H2222:N
EXT
700  SOUND 8,12:FOR A=0 TO 20:CIRCLE(320,120),A,7:SOUND 6,A:NEXT:FOR A=20 TO  40:
CIRCLE(320,120),A,7,,,,,&H5555::NEXT:SOUND 8,0:
                                                  :RETURN
710 '** ** ** ** ** ** **        MUSIC                  ** ** ** ** ** ** ** **
720  PLAY "","T135L404DL8FL2A.L8AAAGL4A05CL804BA#L1A.","T135L404GL8A#L205D.L8DDDC
L4D05FL8ED#L1D.":RETURN
730   FOR A=0TO 1:PLAY "","T120V10L104D L2C#. L16D C# L4C L103A.R4","T120V6L104G
L2F#. L16G F# L4F L104D.R4":NEXT
740   FOR A=0 TO 1:PLAY "","T120L104F L2E . L16F E  L4D L104G.R4V8","T120L104A#L2
A . L16A# A L4G L105C.R4V8":NEXT:RETURN
750  PLAY "","L405C.R16L16C C CR1605D#R16 DR16 04A#R16 B# A# B#","L404C.R16L16C C
CR1604D#R16DR1603A#R16 B# A# B#":RETURN
760   FOR A=0TO 1:PLAY "","T120V10L104D L2C#. L16D C# L4C L103A.R4","T120V6L104G
L2F#. L16G F# L4F L104D.R4":NEXT
770 '** ** ** ** ** ** **        ON-ERROR-GOTO          ** ** ** ** ** ** ** **
780  CONSOLE 0,24,1:COLOR,,0:LOCATE 0,2:POKE &HFFE0,&H44:ON ERROR GOTO 0
790 '**********************************************************************
                               DATA リョウイキ
   **********************************************************************
800 '      X+          X-          Y+          Y-          Z+          Z-          SPC
810 DATA C7,84,87, BE,81,BA, BE,85,CC, B7,83,C3, CD,BF,C8, BD,C5,B8,  80,AF,BB
820 DATA 1,3,6 ,2,4,5
830 DATA -6,6 ,-7,6 , 0,5
840 DATA 160,200,480,40, 0,120,640,120, 320,0,320,200
850 DATA 4,7,15
1000 COLOR,,0:FOR A=0 TO 255:SYMBOL(0,0),CHR$(A):IMAGE(0,0),A:NEXT
```



★受験生なのに、ベーマガを読んでいる。もし落ちたら編集部へ入れてくれ～。(千葉市・I ♥ LUM15才)…
【影：編集部に簡単に入れると思ってるみたいだな。編：影さんを見てると誰でもそう思うでしょうよ。】

S 1

SC-3000(LEVEL II)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

橋掛人（はしかけにん）



エントリーコードSC① 六川 一彦

ものがたり

何百年ぶりかで火山噴火が起こったある町では，噴火のときの激しい地震で，町の橋がこわれてしまいました。

町は湖に浮かぶ小さな島で，この橋が唯一の避難(ひなん)路です。

橋掛人の異名をとるあなたは，無事にみんなを助けることができるでしょうか!?

遊びかた

[,][.]キーを使って〝⊻〟(橋の割れめをふさいでくれるキャラクター)を左右に動かして，橋の上を通る人が橋の割れめから落ちないようにしてください。

割れめの上を人が通過すると，スコアが1ずつ増えます。しかし，キーを1回押すごとにスコアが0.5ずつ減るので，あまりむやみに押さないように気をつけてください。

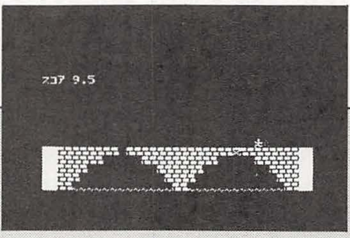
人間が橋から落ちたり，スコアが0未満（つまりマイナス）になるとゲーム・オーバーです。

プログラム

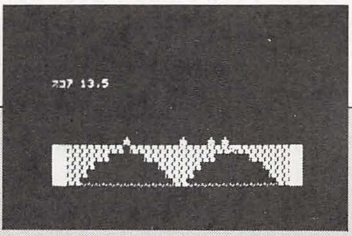
入力は，**リスト1**を入力し，セーブしてから，リセットしたのちに**リスト2**を入力してください。同じように**リスト2**をセーブ→リセット→**リスト3**入力→セーブ。

ロードは，**リスト1，2，3**をそれぞれロード，RUNしてください。このようにしたほうが確実に実行できます。

★　★



《写真1》タイミングをとって人を通過させます



《写真2》割れめに落ちるとゲーム・オーバー

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 COLOR7,1
20 FOR I=237 TO 240
30 READ A$:PATTERNC#I,A$
40 NEXT
50 DATA F8F8F800BCBCBC00
60 DATA FCFC844830488400
70 DATA 303090FC14F09C80
80 DATA 000000000040A810
```

《リスト2》背景用のプログラム・リスト

```
10 CLS:COLOR7,1
20 CURSOR0,18
30 REM      123456789012345678901234567890123456
40 PRINT "███年年年年年年年       年年年年年年年年年      年年年年年年███"
50 PRINT "███年年年年年          年年年年年年           年年年年███"
60 PRINT "███年年年年             年年年年              年年年███"
70 PRINT "███年年××××××××××××××年年×××××××××××××××年年███"
80 CONSOLE0,18
```

《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
1 CLS:CURSOR0,17:PRINT"███年年年年年年年年月年年年年年年年年年年年年年年 年年年年年年年年███";:BEEP
2 X=10:V=16042:T=1:I=1:S=10
3 K$=INKEY$:IFK$<>""THENA=X:BEEP:GOSUB11
4 CURSOR1,16:PRINTCHR$(8):I=-I:T=T+I
5 IFRND(1)*3<1ANDT=0THENVPOKEV-5,239
6 P1=VPEEK(V-30):P2=VPEEK(V+10):P3=VPEEK(V-15):P4=VPEEK(V+25)
7 IF(P1=239ANDP2=32)+(P3=239ANDP4=32)+(S<0)THENBEEP2:END
8 S=S-(P1=239ANDP2=238ORP3=239ANDP4=238)+(K$<>"")/2:CURSOR0,9:PRINT"ｽｺｱ";S;"  "
10 GOTO3
11 X=X+((K$=","ANDX>10)-(K$="."ANDX<25))*15:VPOKEV+A,32:VPOKEV+X,238:RETURN
```

注意：**リスト2**の70行の〝×〟のキャラクタのところは，グラフィックの〝[火]〟を入力してください。

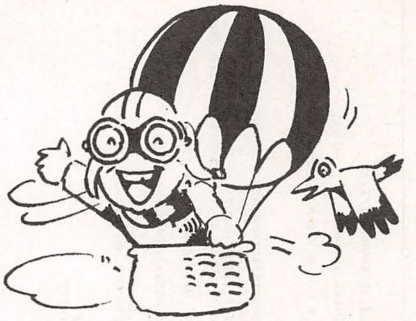
★怪物がいっぱいいる村は魔界村。おもしろい人がいっぱいいる村は，「愉快村」と言う。(滋賀県草津市・日本ヒマ人協会会長15才)……【編：影さんのような人がいっぱいいる村は「妖怪(ようかい)村」と言います。】

SC-3000(LEVEL III)用

協賛：セガ・エンタープライゼス

PEA(ピー)マン

エントリーコードSC②　高ちゃんSOFT



ゲーム内容

ある日，突然ピーマンのペットであるエリマキトカゲが姿を消してしまった。何日かたつと，ライバルのひーしから電話がかかってきて，こう言った。「きさまのペットはオレがあずかっている。返して欲しければオレの家来になれ！」と。

ピーマンは，ポリス所に連絡しようかと考えたが，「たかが相手はライバルじゃないか。どうせ，いつかは決着をつける日がくると思ってたんだ」と自分に言い聞かせ，風船をもって敵地へとむかうのであった。

キー操作

カーソル・キーで上下左右に移動し，スペース・キーでエリマキトカゲをつかまえます。それから，ななめにも動けます。たとえば，↖方向に動かしたければ[↑]と[←]を押す(同時に押さなくてもよい)。

何はともあれ…

とりあえず，RUNしたら15秒ほどでタイトル画面を描きはじめます（スペース・キーでスタート)。

そうすると，ゲームがはじまります。スペース・キーを押してもゲームがはじまらない場合はずーっと押しててください。

ルール

エリマキトカゲを全部つかまえると1面クリアで，BONUS点が入ります。エリマキトカゲをつかまえるには，スペース・キーを押さなくてはなりません。

敵にぶつかるとピーマンは落ちてしまいますが，敵の風船を割ると敵は落ちて，得点が入ります。

それから，唯一の障害物であるツララは，風船にぶつかると風船は割れてしまいますので注意してください。

すっかり忘れていましたが，ラウンドが進むごとに，つかまえるエリマキトカゲの数は増えていきます。

プログラムの説明

まずマシン語は，ピーマン移動と全スプライトの表示です。たったこれだけでBASICのスピード・ダウンを解消できます。これで気が付いたことは，VRAM座標を計算しただけでスピードが落ちていることでした。

BASICのほうでは，タイトルのでっかい文字を表示するのにANDを使ってみましたけど，いかがでしょうか？

その他は，音楽を演奏するのに二重和音を使用して，うまくリアルな音を作るのに成功しました。

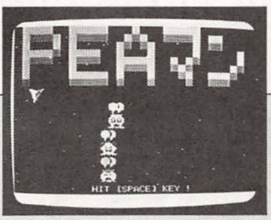
ユーザーにひとこと

SCユーザーのみなさん，このゲームに感動したらX1やファミコンなどに負けないくらいのゲームを作ってくださーい。

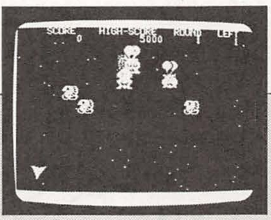
《第1表》変数表

変数	内容
SC	スコア
HS	ハイスコア
PE	ピーマンの残り
RO	ラウンド数
RD	ラウンド・クリアごとに＋1され，ピーマンが増えるかどうかを調べるために使用
TG	エリマキトカゲの数
TT	エリマキトカゲをつかまえた数
I，J，K，L	FOR～NEXT用
A1，A2	ピーマンの座標格納番地
X1，Y1	ピーマンのX，Y座標
X2，Y2	ひーしのX，Y座標
X3，Y3	ポマンのX，Y座標
X4，Y4	ツララのX，Y座標
ZX，ZY	エリマキトカゲ表示用
AX，AY	星表示用
X，Y	星表示用又はタイトルのつらら表示用
SO	落下する音の周波数
D	A$の一部を数値に直したもの
C	ANDでDと比較するためのもの
A	マシン語の書き込み先アドレス

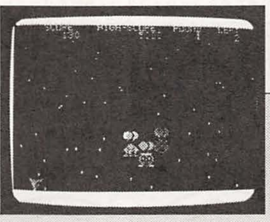
SC-3000



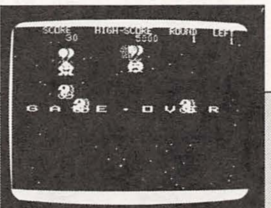
《写真1》PEAマンのタイトル画面



《写真2》敵の風船を割ると落ちてくれます



《写真3》エリマキトカゲを全部取ると面クリア



《写真4》PEAマンが3人やられると……

★僕の友人は，文化祭でバイオリズム診断といって，1次関数と2次関数のグラフを乱数で使っていた。(広島県豊田郡・T.K 14才)……【影：1次関数と2次関数でバイオリズムができるとは思えんが…？】

```
10 HS=5000:GOSUB890
20 SC=0:PE=3:RO=1:RD=1:TG=3:GOSUB760:BEEPO
30 GOSUB570
40 FORI=300TO600STEP100:SOUND1,I*2,15:SOUND2,I,15:FORK=0TO35:NEXT
50 SOUND1,I*3,15:SOUND2,I*2,15:FORK=0TO10:NEXT:NEXT:FORI=0TO9:SOUND1,560,15:FORK
=0TO4:NEXT:SOUND1,579,15:NEXT
60 BEEPO:A1=&HEF00:A2=&HEF01
70 X1=80:Y1=64:X2=16:Y2=32:X3=240:Y3=32:X4=X2:Y4=0
80 EH=0:POKEA1,Y1:POKEA2,X1
90 REM ◢◢◢◢◢ LEFT PRINT ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
100 BLINE(224,8)-(238,15),,BF:CURSOR224,8:COLOR11:PRINTPE
110 REM ◢◢◢◢◢ SCORE PRINT ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
120 BLINE(32,8)-(71,15),,BF:CURSOR32,8:COLOR9:PRINTRIGHT$("      "+STR$(SC),6):RE
M ◢◢◢◢◢◢ MAIN LOOP ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
130 CALL&HF000
140 X1=PEEK(&HEF01):Y1=PEEK(&HEF00):IFINKEY$=" "THENV1=VPEEK((Y1/8)*256+(X1/8)*8
+Y1MOD8):IFV1=31THEN270
150 POKE&HEF14,Y4:POKE&HEF15,X4
160 Y4=Y4+16:IFY4>240THENY4=0:X4=X1
170 X2=X2+SGN(X1-X2)*8:Y2=Y2+SGN(Y1-Y2)*10:POKE&HEF10,Y2:POKE&HEF11,X2
180 X3=X3+SGN(X1-X3)*8:Y3=Y3+SGN(Y1-Y3)*8:POKE&HEF12,Y3:POKE&HEF13,X3
190 CALL&HF080
200 IFABS(X1-X2)<15ANDABS((Y1+8)-(Y2-8))<8THEN380
210 IFABS(X1-X3)<15ANDABS((Y1+8)-(Y3-8))<8THEN430
220 IFABS(X1-X2)<16ANDABS(Y1-Y2)<=16ORABS(X1-X3)<16ANDABS(Y1-Y3)<=16ORX1=X4ANDAB
S(Y1-Y4)<=16THEN320
230 IFABS(X2-X4)<16ANDABS(Y4-Y2)<=16THENSC=SC+400:GOTO380
240 IFABS(X4-X3)<15ANDABS(Y4-Y3)<=16THENSC=SC+700:GOTO430
250 GOTO130
260 REM ◢◢◢◢◢ TAKE TOKAGE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
270 SOUND1,350,15:BLINE(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15),,BF:SOUND1,450,15
280 SC=SC+50*RO:TT=TT+1
290 IFTT=TGTHEN500
300 SOUND0:GOTO120
310 REM ◢◢◢◢◢ FULLING ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
320 FORI=0TO6:SOUND1,350,13:SPRITE1,(X1,Y1),4,7:FORL=0TO15:NEXT:SOUND1,220,13:SP
RITE1,(X1,Y1),4,9
330 FORL=0TO10:NEXT:NEXT:SOUND0
340 SO=700:SPRITE2,(X1,Y1-14),32,15:FORI=Y1TO200STEP8:SPRITE0,(X1,I),0,15:SPRITE
1,(X1,I),4,3:SOUND1,SO,11
350 SO=SO-5:NEXT:GOSUB480:SOUND0:PE=PE-1:IFPE>0THEN60
360 GOTO 690
370 REM ◢◢◢◢◢ FULLING ENEMY 1 ◢◢◢◢◢◢◢
380 FORI=0TO7:SOUND1,2008,13:SPRITE4,(X2,Y2),12,8:SOUND1,1942,13:SPRITE4,(X2,Y2)
,12,11
390 SOUND1,1185,12:SPRITE4,(X2,Y2),12,14:NEXT:SOUND0
400 SO=800:SPRITE5,(X2,Y2-14),32,15:FORI=Y2TO200STEP8:SPRITE3,(X2,I),8,13:SPRITE
4,(X2,I),12,7:SOUND1,SO,15
410 SO=SO-6:NEXT:GOSUB480:SOUND0:SC=SC+30:EH=EH+1:X2=16:Y2=16:GOTO110
420 REM ◢◢◢◢◢ FULLING ENEMY 2 ◢◢◢◢◢◢◢
430 FORI=0TO7:SOUND1,2000,13:SPRITE4,(X3,Y3),20,8:SOUND1,1600,13:SPRITE4,(X3,Y3)
,20,4
440 SOUND1,1200,12:SPRITE4,(X3,Y3),20,11:SOUND1,3000,15:SPRITE4,(X3,Y3),20,0:NEX
T:SOUND0
450 SO=700:SPRITE8,(X3,Y3-14),32,15:FORI=Y3TO200STEP8:SPRITE6,(X3,I),16,8:SPRITE
7,(X3,I),20,12:SOUND1,SO,15
460 SO=SO-10:NEXT:GOSUB480:SOUND0:SC=SC+100:EH=EH+1:X3=240:Y3=16:GOTO110
470 REM ◢◢◢◢◢  ﾊﾞｸﾊﾂ ｵﾝ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
480 BEEPO:SOUND4,2,15:FORI=0TO200:NEXT:SOUND0:RETURN
490 REM ◢◢◢◢◢ LUCKY !! CLEAR ◢◢◢◢◢◢◢◢
500 FORO=0TO3:FORI=600TO700STEP100:SOUND1,I,15:SOUND2,I/2 ,15
510 FORK=0TO8:NEXT:NEXT
520 NEXT:SOUND0:SOUND1,450,15:SOUND2,1000,15:SOUND3,1300,15
530 FORI=0TO200:NEXT:SOUND0:RD=RD+1:IFRD>3THENRD=1:PE=PE+1
540 IFHS<SCTHENHS=SC:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
550 RO=RO+1:SC=SC+(EH+RO)*200:GOTO30
560 REM ◢◢◢◢◢ GAME SCREEN ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
570 TT=0:SCREEN2,2:COLOR,1:CLS:IFRO>2ANDRO<50THENTG=TG+1
580 FORI=0TO50:AX=RND(1)*255:AY=RND(1)*176+15:PSET(AX,AY),15:NEXT
590 COLOR11:FORI=1TOTG
600 ZX=INT(RND(1)*12)*16+32:ZY=INT(RND(1)*9)*16+16
610 IFVPEEK((ZY/8)*256+(ZX/8)*8+ZYMOD8)=31THEN600
620 BLINE(ZX,ZY)-(ZX+15,ZY+15),,BF:CURSORZX,ZY:PRINT"○";:CURSORZX,ZY+8:PRINT"／";
630 CURSORZX+8,ZY:PRINT"＼";:CURSORZX+8,ZY+8:PRINT"×";
640 NEXT
650 COLOR11:CURSOR32,0:PRINT"SCORE    HIGH-SCORE   ROUND   LEFT"
660 COLOR7:CURSOR110,8:PRINTRIGHT$("      "+STR$(HS),7);"      ";RIGHT$(" "+STR$(
RO),2)
670 RETURN
680 REM ◢◢◢◢◢ GAME OVER ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
690 FORL=0TO3:FORI=700TO400STEP-100:SOUND1,I,15:SOUND2,I/2,15
700 FORK=0TO15:NEXT:NEXT:NEXT:SOUND0
710 SOUND1,650,15:SOUND2,325,15:FORK=0TO300:NEXT:SOUND0
720 IFHS<SCTHENHS=SC
730 COLOR15:CURSOR16,88:PRINTCHR$(17);"G A M E ・ O V E R ";CHR$(16)
740 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO20
750 REM ◢◢◢◢◢ ﾀｲﾄﾙ ｽｸﾘｰﾝ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
760 MAG1:SCREEN2,2:COLOR,1:CLS
770 A$="7F09090906007F49494941007C1211127C00011121510F00424240201B0000"
780 FORI=0TO40:X=RND(1)*255:Y=RND(1)*191:PSET(X,Y),15:NEXT
790 FORI=1TO31:C=1:D=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2)):FORJ=0TO7
800 IFDANDCTHENCOLOR,3,(I*8,J*8)-(I*8+7,J*8+7):COLOR,12,(I*8,J*8+8)-(I*8+7,J*8+1
5)
810 C=C+C:NEXTJ,I:CURSOR80,182:COLOR11:PRINT"HIT [SPACE] KEY !"
820 IFINKEY$=" "THENRETURN
830 X=RND(1)*90:Y=0:FORI=0TO255STEP8:SOUND1,853,14:SOUND2,426.5,14
840 POKE&HEF00,96:POKE&HEF01,I:CALL&HF000
850 POKE&HEF10,128:POKE&HEF11,I:POKE&HEF12,160:POKE&HEF13,I
860 SOUND1,834,14:SOUND2,417,14:POKE&HEF14,Y:POKE&HEF15,X:CALL&HF080
870 Y=Y+6:NEXT:GOTO820
880 REM ◢◢◢◢◢ DATA READ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
890 FOR I=0 TO 35:READ A$:PATTERNS#I,A$:NEXT
900 FOR I=0 TO 3:READ A$:PATTERNC#237+I,A$:NEXT
910 RESTORE 1090:A=&HF000
920 READ A$:IF A$="**" THEN 940
930 POKEA,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO 920
940 A=&HF198
950 READ A$:IF A$="**" THEN RETURN
960 POKEA,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO 950
970 REM ◢◢◢◢◢ DATAS ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
980 DATA 3F1F0100000C0C08,000000000000F0F8,FCF8800000303010,000000000000F1F
990 DATA 00003E7FF3E1E1E1,E1FF7F3E381C0F03,00007CFECF878787,87FFFC7C1C38F0C0
1000 DATA 2050880000000000,000000011338F8F8,040A110000000000,0000080C81C1F1F
1010 DATA 0103070F1F377BFD,FF7338180C070301,80C0E0F0F8ECDEBF,FFCE1C1C30E0C080
1020 DATA 000000000383F7FF1,FFFFFFFC78380F03,000000007CFEFEBF,FFFFFF3F1E1CF0E0
1030 DATA 01F77F1F07000004,0000000010370F0,84BCFCF000000010,0000000000C00E0F
1040 DATA F07E7F3F3F1F1E1F,0E0F0E0707060604,033EECD8A850A060,C080800000000000
1050 DATA 1E7F7FFFFFFFFF7F,7F1E0C0808040506,78BEBEDFDFDFDFBE,BE78302040408000
1060 DATA 0420084214001220,0420022800120000,9000C820842004D0,0288044800500000
1070 DATA 1F3F7179F1FF0F1F,3F1F7C9D9F87433C,ACD2E4F3F1F6F1E9,C6A2949FE30202FC
1080 REM ◢◢◢◢◢ ｷｶｲｺﾞ DATAS ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1090 DATA 3E,00,32,FF,FF,2A,00,EF
1100 DATA 3E,04,D3,DE,DB,DC,CB,6F
1110 DATA 20,08,3E,10,85,FE,B0,28
1120 DATA 01,6F,3E,05,D3,DE,DB,DC
1130 DATA CB,6F,20,06,3E,F0,84,28
1140 DATA 01,67,3E,06,D3,DE,DB,DC
1150 DATA CB,77,20,06,3E,F0,85,28
1160 DATA 01,6F,3E,06,D3,DE,DB,DC
1170 DATA CB,6F,20,08,3E,10,84,FE
1180 DATA F0,28,01,67,22,00,EF,44
1190 DATA 4D,16,00,1E,0F,21,00,3B
1200 DATA CD,C5,2B,CD,98,F1,16,04
1210 DATA 1E,03,CD,98,F1,3E,F2,81
1220 DATA 4F,16,1C,1E,05,CD,98,F1
1230 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00
1240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1250 REM ◢◢◢◢◢◢ F080 ﾃｷ.PRINT ◢◢◢◢◢◢◢
1260 DATA 2A,10,EF,44,4D,16,08,1E
1270 DATA 0D,21,0C,3B,CD,C5,2B,CD
1280 DATA 98,F1,16,0C,1E,07,CD,98
1290 DATA F1,3E,F2,81,4F,16,1C,1E
1300 DATA 08,CD,98,F1,00,00,00,00
1310 DATA 2A,12,EF,44,4D,16,10,1E
1320 DATA 08,21,18,3B,CD,C5,2B,CD
1330 DATA 98,F1,16,14,1E,0C,CD,98
1340 DATA F1,3E,F2,81,4F,16,1C,1E
1350 DATA 06,CD,98,F1,00,00,00,00
1360 DATA 2A,14,EF,44,4D,16,18,1E
1370 DATA 0E,21,24,3B,CD,C5,2B,CD
1380 DATA 98,F1,C9,**
1390 REM ◢◢◢◢  PUT SPRITE  ◢◢◢ &HF198
1400 DATA 79,CD,C8,2B,78,CD,C8,2B
1410 DATA 7A,CD,C8,2B,7B,CD,C8,2B
1420 DATA C9,**
```

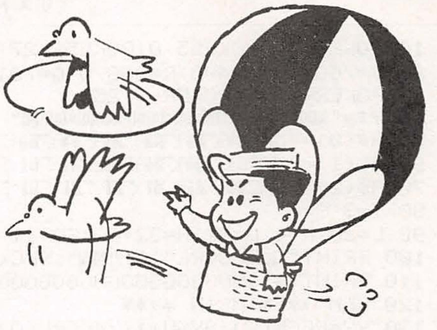


★ずいずいずっころばしごまみそ編，カーゲに遅れて編集長，ぬけた〜らどんどこしょ。俵のつぐ美が米くってチュウ。(三重県津市・向井恭介)……【影：♪俵のつぐ美がイモくって㊙…。つぐ美：言ってみなさいよ！】

VIC-1001用

バルーン・ゲーム

加藤　泰士



遊びかた

右はじにあるバルーン（気球）を操作して，画面上部で増殖するインベーダーやミサイルをよけながら，ハトをつかまえるゲームです。

バルーンの操作は，スペース・キーを押している間は下降しますが，はなすと上昇していきます。

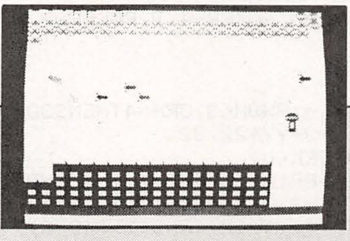
ハトのつかまえかたは，バルーンをハトにぶつければいいのです。

画面上部のインベーダーはハトがでると，ハトの移動にともなって画面右にむかって増殖していき，つぎのハトがでると，1段さがって増殖してきます。ですから，ビルとインベーダーの間かくは，だんだんとせまくなっていくわけです。

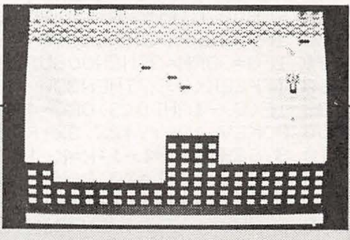
しかし，ハトをつかまえれば，インベーダーは1段減ります。

ミサイルやインベーダー，ビルなどにバルーンがぶつかると，バルーンは破裂します。バルーンが三つ破裂するとゲーム・オーバーです。

★　　★



《写真1》ミサイルとインベーダーをよけて，ハトをつかまえろ！



《写真2》ミサイルに当たると，気球は破裂します

《第1表》定 数 表

V	VRAM
C	カラーRAM
R	サウンド
Q・U	マシン語サブルーチンのよびさき
Y＄	カーソル移動用
A＄(0－2)	ビル表示用

《第2表》変 数 表

S	スコア
T	バルーンの数
L	はとのフラグ
K	ビルのフラグ
H・G	バルーンにぶつかった物
YY	バルーンの元の位置
Y	バルーンの位置
A・B・C	雑用

入力方法

このプログラムは，キャラクターDATA＋マシン語DATA部（**リスト1**）とメインのBASIC部（**リスト2**）の2本にわかれています。まず，**リスト1**を入力しテープにセーブしたあと，NEWしてから**リスト2**を入力し，テープにセーブしてください。

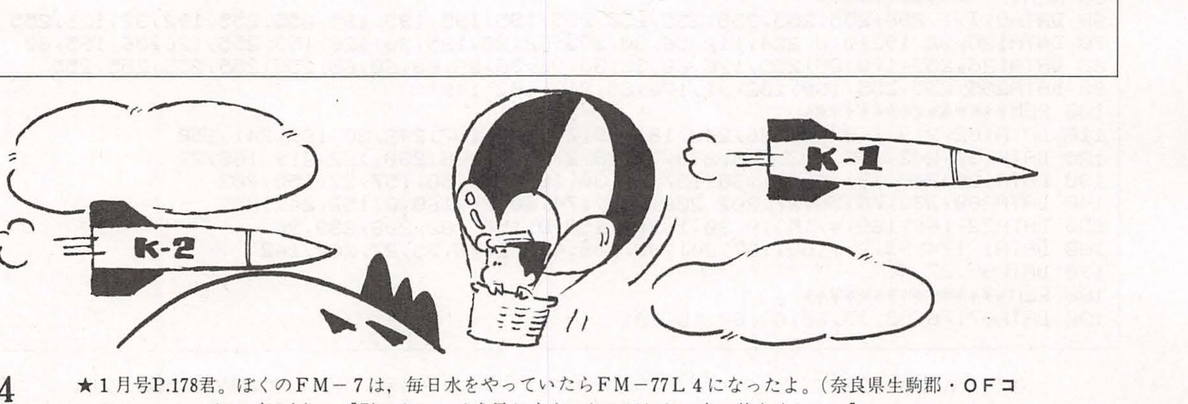
ゲームをするときは，DATA部（**リスト1**）をロード，RUNしたあと，メイン（**リスト2**）のBASIC部をカセットに入れてプレイボタンを押せば自動的にロード，RUNします。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 FORA=7168TO 7239:READB:POKEA,B:NEXT
20 FORA=6912TO7010:READB:POKEA,B:NEXT
30 FORA=7256TO7431:POKEA,0:NEXT
40 FORA=631TO639:READB:POKEA,B:NEXT:POKE198,9
50 REM*****************
60 DATA0,1,1,255,255,255,255,255,255,255,195,195,195,195,255,255,192,32,126,255
70 DATA126,32,192,0,0,224,112,56,30,253,62,28,195,36,126,153,255,126,36,195,60
80 DATA126,255,170,85,255,126,60,36,36,36,36,36,60,60,60,255,255,255,255,255
90 DATA255,255,255,169,102,91,170,85,218,102,149
100 REM*****************
110 DATA162,219,160,22,136,240,18,189,241,30,157,242,30,189,241,150
120 DATA157,242,150,202,208,238,76,28,27,202,208,230,162,219,160,22
130 DATA136,240,18,189,21,30,157,22,30,189,21,150,157,22,150,202
140 DATA208,238,76,56,27,202,208,230,174,80,27,160,0,152,24,105
150 DATA22,168,169,4,153,0,30,169,4,153,0,150,202,208,238,96
160 DATA1,174,99,27,165,197,201,32,208,4,232,76,95,27,202,142
170 DATA99,27,96
180 REM*****************
190 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
```

★ウォ～！ボツになったこのくやしさ，影にも味あわせてやりたい!!（東京都文京区・**ハウ太郎V**）……【**影**：では，つまらないネタで載ったハズカシサを味あわせてやろう！まいったか!!**つぐ美**：はずかしい答え…。】

```
10 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,27:POKE56,27
20 V=7680:C=38400:R=36878:Q=7011:U=6992
30 POKER+1,30:POKER-9,255
40 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
50 A$(0)="■A.■A.■A.■A.■A.■A.■A.■■"
60 A$(1)="■A.■A.■A.■A.■■.■ .■ .■ "
70 A$(2)="■A.■A.■■.■ .■ .■ .■ .■ "
80 T=3:S=0
90 L=20:K=4:G=32:H=32:POKEQ,11
100 PRINT"■■SCORE";S;"■■";SPC(12)MID$("EEE",1,T)
110 PRINTY$"■GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG";:RESTORE
120 REM **** MEIN ****
130 YY=PEEK(Q):SYSU+1:Y=PEEK(Q)
140 READA:IFA=1 THENRESTORE:READA
150 READB,C:POKER,15:POKER-2,A:POKER-4,B:POKER-3,C
160 IFY>20ORY<2THEN330
170 IFG=3ORH=3THENGOSUB280
180 IFPEEK(U)>7THEN330
190 IF(G>-1ANDG<3)ORG=4OR(H>-1ANDH<3)ORH=4THEN330
200 POKEV+19+YY*22,32:POKEV-3+YY*22,32
210 SYS6912:L=L-1:K=K-1:A=PEEK(U)
220 IFL<1THENL=20:POKEU,A+1:PRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*(9-A))+A+2)"■■■C"
230 IFK<1THENK=4:PRINTLEFT$(Y$,21)A$(INT(RND(1)*3))
240 IFRND(1)>.8THENPRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*(9-A))+A+2)"■■B"
250 G=PEEK(V+19+Y*22):H=PEEK(V-3+Y*22)
260 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(19)"■F.■■■"
265 FORA=0TO100:NEXT:GOTO130
270 REM***** SUB *****
280 FORA=15TO0STEP-1:POKER,A:POKER-2,240:NEXT:POKER-2,0
290 S=S+1:PRINT"■■SCORE";S
300 L=20:A=PEEK(U):IFA>1THENPOKEV+A*22,32:POKEU,A-1
310 RETURN
320 REM***************
330 PRINTLEFT$(Y$,YY)SPC(19)"■H"
340 FORA=15TO0STEP-1:POKER,A:POKER-1,200
350 FORB=0TO50:NEXTB,A:POKER-1,0
360 T=T-1:IFT<0 THEN390
370 POKEU,1:GOTO90
380 REM** GAME OVER **
390 PRINT"■■■■"SPC(5)"■■REPLAY(Y/N)"
400 A=PEEK(197):IFA=11THENRUN
410 IFA<>28THEN400
420 POKER-9,240:POKER,0
430 REM **** DATA ****
440 DATA227,234,221,227,234,221,223,231,217,223,231,217
450 DATA221,234,227,221,234,227,221,234,227,221,234,227
460 DATA217,231,223,221,231,221,223,231,217,217,231,223
470 DATA213,234,221,213,234,221,213,234,221,213,234,221
480 DATA221,227,213,223,227,217,227,227,221,221,227,213
490 DATA217,227,207,221,227,213,223,227,217,217,227,207
500 DATA213,227,221,217,227,223,221,227,227,213,227,221
510 DATA207,227,217,213,227,221,217,227,223,207,227,217,1
```



★1月号P.178君。ぼくのFM－7は，毎日水をやっていたらFM－77L4になったよ。（奈良県生駒郡・OFコーナー・ファンクラブ12才）……【影：ウォー！成長が止まった。だれか，食べ物をくれ～!!】

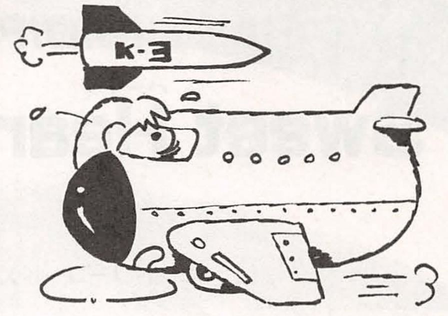
X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

協賛：シャープ

EGG-SHAPED PLANE

（エッグ シェイプド プレイン）

エントリーコードX1① 橋ヶ谷 誠



BASICで横スクロールのプログラムができたので，それを使ってゲームを作ってみました。

○遊びかた

太っちょの飛行機をミサイルに当たらないように操作する。ワンキー・スクロール・ゲームです。

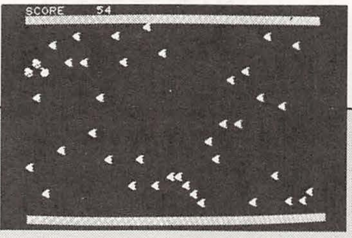
飛行機は，スペース・キーを押すと上に，はなすと下に動きます。右から左にミサイルが飛んできます。これをうまくよけて進んでください。

ミサイルや上下にある壁にぶつかると，ゲーム・オーバーです。

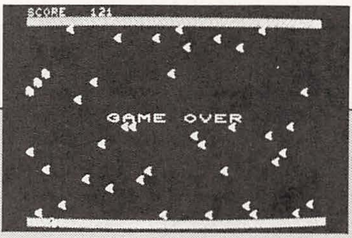
○プログラムについて

100行のSTRIG(○)の○を1か2にすると，ジョイスティックのトリガボタンが使えます。

また，160行のS＝S＋1の1を変えると，得点が変わります。



《写真1》左側でケムリをはいて進むのが飛行機だ！



《写真2》ミサイルに当たると，落っこっちゃいます

CHECKER FLAG

Dr.D：ショート・ゲームだ。横スクロールはくふうすれば，マシン語を使わなくてもできる。ぜひ，参考にしてみてくれ。

編：これくらい短いと，すぐ入力し終えるし，エラーも直しやすいですね。

Dr.D：初心者にはいいんじゃないかな？ゲームのほうは，ワンキー・ゲームになっているから，こつをのみこまないとだめだな。REPEAT UNTILを使っているのがしぶくていい。

編：最近のBASICではREPEAT UNTILや，WHILE WENDなどが使えるものが多いですね。

Dr.D：ふむ，そうじゃな。

EGG-SHAPED PLANEのプログラム・リスト

```
10 DEFCHR$( 32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
20 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("071C2020201C070000005EDE5E000000071C5CDC5C1C0700")
30 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("E0361703007C00000000287CFF837E3C00062F7F7F037E3C")
40 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("78F4DF3FFEF14F1C78F4DF3FFEF14F1C78F4DF3FFEF14F1C")
50 INIT:WIDTH40:PRINT"SCORE"
60 SOUND0,0:SOUND1,5:SOUND6,2:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,1:SOUND13,12:SOUND7,54
70 COLOR6:LINE(0,1)-(39,1),"▒":LINE(0,24)-(39,24),"▒":COLOR7
80 Y=12:S=0
90 CGEN1:LOCATE 2,Y:PRINT"金"
100 Y=Y+STRIG(0)*2+1
110 IF CHARACTER$(3,Y)="▒" THEN 180
120 LOCATE 3,Y:PRINT"±"
130 LINE(0,2)-(0,23)," "
140 LOCATE 38,INT(RND*22)+2:PRINT"▒";
150 MEM$(&HAB,22)=STRING$(22,CHR$(1)):LOCATE 0,2:PRINT CHR$(8);
160 CGEN:S=S+1:LOCATE 6,0:PRINTUSING"#####";S;
170 GOTO 90
180 SOUND7,63
190 FOR I=Y TO 23:LOCATE 3,I:PRINT"±";:PLAY"R0":LOCATE 3,I:PRINT" ";:NEXT
200 LOCATE 3,24:PRINT"±";
210 INIT:LOCATE 10,12:CSIZE2:PRINT#0"GAME OVER"
220 REPEAT:UNTIL INKEY$(0)<>"":GOTO 50
```

X1/C/D

★影さん，これが読めるか！「過毛散野急猟葉，遍酸野旧両世利，屋水」。(岐阜県多治見市・MSX314才)……
【影：ほんと，あったまくるぜ！編：えっ？影さんに読めたんですか？影：読めないから，あったまくんだよ。】

X1(G-RAM1)/C/D/F/ターボ用

協賛：シャープ

Sweet Heart（スイートハート）

エントリーコードX1② Tarkun



STORY

ここは平和なメルヘンランド。しかし，平和をきらう集団「オルーワ」が王国に攻撃をしかけ，王女ミーナをさらっていってしまったのです。

王国では，優秀な戦士「ファーワ」を王女救出に起用しました。ファーワは王女のとらわれた魔城へ忍び込みましたが，そこは，ブロックやクリスタルの置いてある，不思議な部屋だったのです。

HOW TO PLAY

クリスタル( )やブロック( )を押したり，ブロックをこわしたりして，クリスタルでドア( )をこわし，ミーナ姫を助けだしてください。クリスタルや，ブロックは，一度押すと何かにぶつかるまで止まりません。クリスタルで敵( )をつぶすこともできます。

なお，ファーワの操作は，テンキーの[8][2][4][6]で上下左右です。スペース・キーで壁をこわします。一時中止は[ESC]キー，デモ画面のとき，[DEL]キーでコンティニュー・プレイができます。

また，テンキーとジョイスティックの切りかえはリターン・キーです。

《第1表》変数表

変数	内容
SC	スコア
HI	ハイスコア
MA	残り数
R	面数
CLEFLA	クリアできるかのフラグ
TF	宝のフラグ
S	スティック用
U	0→キーボード 1→ジョイスティック
EM	テンポ
D	当たり判定用
MF	敵を動けなくするかのフラグ
KL	殺した敵の数
EX	ドアの初期値
KE	ドアを壊した数
TK	宝の番号
PU	移動物の番号

《第2表》プログラムの説明

行	内容
100～	初期設定
160～	自分を動かす
270～	敵を動かす
450～	？？？？
540～	移動物ルーチン
670～	スコア書く
710～	死んだ処理
740～	面クリア
810～	ゲーム・オーバー
870～	タイトル
960～	キャラ定義
1330～	ゲーム画面
1540～	画面データ
1700～	乱数発生
1740～	ポーズ機能
1770～	BGM

MYSTERY

敵をある数だけやっつけると，宝箱が出現します。効果は，スコアに関係しているので，各自研究してください。

プログラム中の矢印のだしかた！

プログラム中の“↑←↓→”は，X1/C/D/Fの場合，POKE &H01H2，&HB7とダイレクトで入力後，[ESC]キーを1回押すごとに，だ

CHECKER FLAG

Dr.D：リストは長めだが，大変おもしろいゲームだぞ。

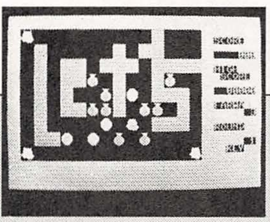
編：リアルタイムのパズルゲームという感じですね。

Dr.D：プログラムのテクニックもなかなかだ。グラフィックのデータをキレイにまとめているのには，おそれいった。また，画面のデータの作りかたもパーフェクトといえるだろう。スピードも十分にあるため，楽しめる。

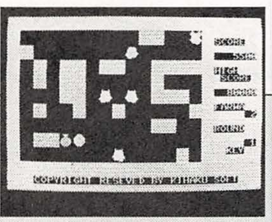
編：Dr.，ずい分とほめまくるじゃありませんか？

Dr.D：このくらいのプログラムが，たくさん送られてくるようになれば，投稿チェックも楽しくなるんじゃないかな？

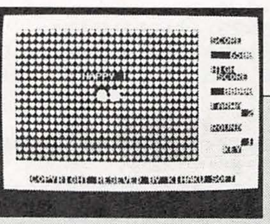
編：まったくそのとおりです。



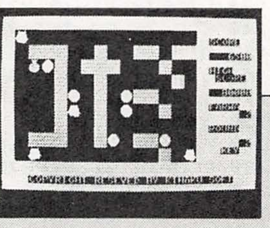
《写真1》これは1面です。さあドアを破って王女を



《写真2》やったぜ，王女が右上に！　そこまでいくと



《写真3》HAPPY！　ハートがいっぱい！



《写真4》でも，2面になると，またこれだ！

★私の名前は，漢字第一水準では書けません。あしからず。(京都市・まもる14才)……【影：ちなみにワタシは，漢字というものが読めません。編：そういってまた仕事をさぼる。山，川ぐらいは読めるでしょう。影：ムッ！】

したい矢印の向きと同じカーソル・キーを押してください。

ただし，X1ターボの場合は，リスト中の矢印の入るところの座標を指定し，キャラクター・コード表から引いてきた番地をダイレクトで入力してください。たとえば，LOCATE X，×：PRINT＃0，CHR＄(&H1C) というように (×，×は矢印の入るX，Y座標)。

また，ターボでは，システム・ディスクに登録されたディスク・ユーティリティのシステム・コピー（アプリケーションソフトの説明書11ページから読むこと）によって，X1カセットBASICを起動すると，X1/C/Dと同様，POKE&H……と入力する方法で，矢印をだすことができます。

※なお，リスト中の$\mathrm{E_C}$や$\hat{\mathrm{M}}$は，キャラクター・コード表から引いてきて，ダイレクトで入力してください。

Sweet Heartのプログラム・リスト

```
100 ' Sweet heart
110 INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:HI=800:PLAY 300:GOSUB 960:CGEN 1
120 R=1:CLS4:PALET:U=0:'INPUT"Key - 0 or Joystick - 1";U:IF U<0 OR U>1 THEN 120
130 SC=0:MA=3:PLAY"R5"
140 RESTORE 1790:EM=300:GOSUB 870
150 GOSUB 1320:RESTORE 1790
160 ' ファーワ クン イドウ
170 GOSUB 1750
180 W1=-(W1=0):S=STICK(U):IFS=0THEN230
190 VX=((S=4)-(S=6))*2:VY=((S=8)-(S=2))*2:SX=VX:SY=VY
200 D=INSTR(" ■火□▒±X※",SCRN$(TX+VX,TY+VY,1))
210 ON D GOTO 220,710,740,240,230,250,260,230,450
220 LOCATE TX,TY:PRINT CR$:TX=TX+VX:TY=TY+VY
230 LOCATE TX,TY:PRINT M$(W1):GOTO 270
240 PLAY"O6E2B07ER5":SC=SC+2:GOSUB 680:GOTO 220
250 ED$=WA$:PU=1:GOSUB 540:GOTO 230
260 ED$=B$ :PU=2:GOSUB 540:GOTO 230
270 ' オルーワ クン イドウ
280 IF MF=1 THEN 380
290 F=(F MOD 3)+1
300 WX=SGN(TX-X(F))*2:WY=SGN(TY-Y(F))*2:XY=INT(RND*3-1)*2
310 D=INSTR(" ●",SCRN$(X(F)+WX,Y(F),1)):IF D THEN CX=WX:CY=0:GOTO 350
320 D=INSTR(" ●",SCRN$(X(F),Y(F)+WY,1)):IF D THEN CY=WY:CX=0:GOTO 350
330 D=INSTR(" ●",SCRN$(X(F)+XY,Y(F),1)):IF D THEN CX=XY:CY=0:GOTO 350
340 D=INSTR(" ●",SCRN$(X(F),Y(F)+XY,1)):IF D THEN CY=XY:CX=0 ELSE 370
350 ON D GOTO 360,710
360 LOCATE X(F),Y(F):PRINT CR$:X(F)=X(F)+CX:Y(F)=Y(F)+CY
370 LOCATE X(F),Y(F):PRINT T$(W1)
380 Y$=INKEY$
390 IF Y$="Ec" GOSUB 1730
400 IF Y$="M" THEN U=-(U=0):LOCATE 34,18:PRINTQ$(U)
410 IF STRIG(U) AND SCRN$(TX+SX,TY+SY,1)="▒" THEN LOCATE TX+SX,TY+SY:PRINT WB$:P
AUSE 2:LOCATE TX+SX,TY+SY:PRINT CR$:PLAY"O6B0AGFEDCR5":CGEN 1
420 IF CLEFLA=1 THEN LOCATE 28,2:PRINT L$(W1)
430 IF KL=>R AND TF=0 THEN GOSUB 1680:PRINT TA$:TF=1
440 GOTO 170
450 ' ミステリー ポイント
460 TK=(SC MOD 10)+1
470 ON TK GOTO 480,490,480,490,530,510,530,510,520
480 GOSUB 1520:PRINT B$:GOTO 530
490 SC=SC+10:GOTO 530
500 MF=1:GOTO 530
510 R=RND*14+1:GOTO 150
520 MA=MA+1:GOTO 530
530 PLAY"G5A+C":GOSUB 670:GOTO 220
540 ' ブロック & クリスタル イドウ
550 XX=TX+SX:YY=TY+SY
560 XX=XX+SX:YY=YY+SY
570 D=INSTR(" ※±火□▒■X",SCRN$(XX,YY,1))
580 ON D GOTO 590,610,610,610,610,610,610,620,600
590 LOCATE XX-SX,YY-SY:PRINT CR$:PLAY"F2":LOCATE XX,YY:PRINT ED$:GOTO 560
600 IF PU=2 THEN LOCATE XX,YY:PRINT CR$:LOCATE XX-SX,YY-SY:PRINT CR$:PLAY"O6F2+C
+FR5":SC=SC+1:GOSUB 680:KE=KE+1:IF KE=EX THEN PLAY"O6C2ECECECECER5":CLEFLA=1
610 PLAY"R5":RETURN
620 IF PU<>2 THEN 610
630 FOR I=1 TO 3:IF SCRN$(X(I)-SX,Y(I)-SY,1)="±" GOSUB 650
640 NEXT:GOTO 590
650 COLOR 3:LOCATE X(I),Y(I):PRINTT$(0):PLAY"E5G":X(I)=AX(I):Y(I)=AY(I)
660 COLOR 7:LOCATE X(I),Y(I):PRINTT$(0):SC=SC+1:GOSUB 670:KL=KL+1:RETURN
670 ' スコア カキコミ
680 COLOR 6:LOCATE 32,5:PRINTUSING"#####00";SC
690 LOCATE32,10:PRINTUSING"#####00";HI:LOCATE37,13:PRINTUSING"##";MA
700 COLOR 7:RETURN
710 ' ファーワ クン ヤラレタ
720 FOR I=1 TO 7:COLOR 8-I:LOCATE TX,TY:PRINT M$(I MOD2):PLAY"O3C3R"
730 NEXT:PLAY"R5":MA=MA-1:GOSUB 670:IF MA<1 THEN 810 ELSE PAUSE 30:CLS:GOTO 150
740 ' メン クリアー
750 PLAY 300:PLAY"O5+C5BABAGFCGFEDCCRC"
760 CGEN:COLOR 2:LINE(2,2)-(29,19),"♥",BF:CGEN1:COLOR 7:LOCATE 12,8:PRINT "HAPPY
 !"
770 FOR I=1 TO 10:LOCATE 14,10:PRINT M$(I MOD2)+""+L$(1-(I MOD2))
780 SC=SC+1:GOSUB 670:PLAY"O6C2R":NEXT:R=R+1
790 IF R>15 THEN R=1
800 PAUSE 30:CLS:GOTO 150
810 ' ゲーム オーバー
820 COLOR 2:LOCATE 12,10:PLAY 300
830 FOR I=1 TO 11:PRINT MID$(" GAME OVER ",I,1);:PAUSE 1:NEXT:COLOR 5
840 IF SC>HI THEN HI=SC:PLAY"O5O6C9R2C":LOCATE 12,12:FOR I=1 TO 12:PRINT MID$("
HIGH SCORE ",I,1);:PAUSE 1:NEXT
850 GOSUB 670:PLAY"O5C4DEGABAGFGDECCC:O6E4CDECDECDCCCCCC":PLAY"R5"
860 PAUSE 30:CLS:GOTO 130
870 ' タイトル ガメン
880 CLS:COLOR 2:CSIZE 3
890 LOCATE 10,6:PRINT#0"SWEET HEART":COLOR 5:CSIZE
900 LOCATE 13,10:PRINT"- CRYSTAL ROOM -":COLOR 7
```



★編：あ！(一同いっせいにふりむく)。編：いうえお。一同：……。(東京都江戸川区・PC11才)……【影：よくあるダジャレだ！編：それなら，影さんは？あ！影：んまん食いたい。編：い！影：っぱい食いたい。編：これだもん。】

```
910 LOCATE 10,15:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START"
920 LOCATE 2,18:PRINT"COPYRIGHT RESEVED BY KIHAKU SOFT 1985"
930 LINE(72,36)-(264,68),PSET,5,B:LINE(73,37)-(263,67),PSET,1,BF
940 IF INKEY$(0)=CHR$(8) THEN RETURN
950 IF STRIG(U) THEN R=1:RETURN ELSE GOSUB 1750:GOTO 940
960 ' ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ｷｬﾗｸﾀｰ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
970 CGEN:LOCATE 12,10:PRINT"Wait a moment ."
980 RESTORE 990:FORI=0TO42:READD$:POKE&HE000+I,VAL("&H"+D$):NEXT:'CALL&HE000
990 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7,06
,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
1000 M$(0)="●O↓←←♠♥":M$(1)="●O↓←←♦♣":E$="XX↓←←XX":CR$="  ↓←←  ":TA$="⁂⁂"
1010 T$(0)="▘▖↓←←▘▖":T$(1)="▘▖↓←←▝▖":B$="土金↓←←木水":WA$="▒▒↓←←▒▒"
1020 L$(0)="▲▲↓←←♠♥":L$(1)="▲▲↓←←♦♣":G$="火月↓←←日年":WB$="分分↓←←分分"
1030 RESTORE1040:FOR I=&HE0 TO &HFB:READ K$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(K$):NEXT:RETURN
1040 DATA 0000000000000202000000F1F1F3F3D3D00000F1F1F3F3D3D:' FARWA
1050 DATA 0000000000000404000000F0F8F8FCBCBC0000F0F8F8FCBCBC
1060 DATA 0200C00000000007DFFFF3F3F1F00007DFFFF3F3F1F0000
1070 DATA 40000003000000000BCFEFFFFFCFCF800BCFEFFFFFCFCF800
1080 DATA 020000C0000000003D7FFFFF3F3F1F003D7FFFFF3F3F1F00
1090 DATA 4000030000000000BEFFFFFCFCF80000BEFFFFFCFCF80000
1100 DATA 3838D8E0E00002023838DFFFFF3F3D3D0000271F1F3F3D3D:' MIENA
1110 DATA 1C1C1B0707004040 1C1CFBFFFFFCBCBC0000E4F8F8FCBCBC
1120 DATA C381C381C381C381FCFEFCFEFCFEFCFEFC80FC80FC80FC80:' ORUWA
1130 DATA 0000031F1F3F3F3F08181C000000000000000031F1F3F3B3B
1140 DATA 0000C0F8F8FCFCFC10183800000000000000C0F8F8FCDCDC
1150 DATA 7FFFFF3F3F1F00000000C000000000007DFFFF3F3F1F0000
1160 DATA FCFEFFFFFFCFCF8000000000030000000BCFEFFFFFCFCF800
1170 DATA 3F7FFFFF3F3F1F00000000C00000000003D7FFFFF3F3F1F00
1180 DATA FEFFFFFCFCF800000000003000000000BEFFFFFCFCF80000:' WALL 1
1190 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF040404FF202020FF040404FF202020FF:' WALL 2
1200 DATA 040404FF202020FFFFFFFFFFFFFFFFFF040404FF202020FF:' CRYSTAL
1210 DATA 00070D1A356A6A550000040C1C3C03030000070F1F3F3F3F
1220 DATA 00E050A854AAAA5600002030383CC0C00000E0F0F8FCFCFC
1230 DATA 6A55552A150A07000303 3C1C0C0400003F3F3F1F0F070000
1240 DATA AA5656AC5830E000C0C03C383020000 0FCFCFCF8F0E00000:' MONEY
1250 DATA 0000000700000000001F0F00071F3F7F001F0F00071E3872
1260 DATA 000000C000000000000F0E000C0F0F8FC00F0E000C0F0389C
1270 DATA 00000000000000007F7F7F7F3F1F070072787E72381E0700
1280 DATA 0000000000000000FCFCFCFCF8F0C000FC3C9C9C38F0C000:' DOOR
1290 DATA 04040413202020 0FEFEFC713F8F3670F040404132020200F:' BREAK WALL
1300 DATA 0007000F0E0E0F0007081F101111101F070D1F1A1A1A1A1F:' TAKARA
1310 DATA 00E000F07070F000E010F808888 08F8E0B0F858585858F8
1320 ' ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1330 CGEN1:CLS4:COLOR 7:MF=0:KE=0:KL=0:TF=0:CLEFLA=0:TEMPO 300:Q$(0)="KEY":Q$(1)
="JOY":EM=300
1340 LINE(0,0)-(39,23),"□",BF:COLOR 2
1350 LOCATE32,3:PRINT"SCORE":LOCATE32,7:PRINT"HIGH":LOCATE33,8:PRINT"SCORE":LOCA
TE 32,12:PRINT"FARWA":GOSUB 670:COLOR 2
1360 LOCATE 32,15:PRINT"ROUND";:COLOR 6:LOCATE 37,17:PRINTUSING"##";R
1370 FOR I=1 TO 16:COLOR RND*6+1:LOCATE 11,10:PRINT" GET READY ":LOCATE 6,13:PRI
NT" LET'S GO THE STAGE! ":GOSUB1750:NEXT:COLOR 7:EM=700
1380 LINE(2,2)-(29,19),"▒",BF:LOCATE 34,18:PRINTQ$(U)
1390 ON R RESTORE 1530,1540,1550,1560,1570,1580,1590,1600,1610,1620,1630,1640,16
50,1660,1670
1400 FOR Y=2 TO 18 STEP 2:READ N$:N$=BIN$(VAL("&H"+N$)):FOR X=0 TO 28 STEP 2
1410 IF MID$(N$,X/2+1,1)="0" THEN LOCATE X,Y:PRINT CR$
1420 NEXT:NEXT:READ EX
1430 FOR I=1 TO EX:READ XX(I),YY(I):LOCATE XX(I),YY(I):PRINT E$:NEXT
1440 FOR I=1 TO EX*2:GOSUB 1690:PRINT B$:NEXT:FOR I=1 TO RND*10:GOSUB 1690:PRINT
 G$:NEXT
1450 X(1)=2:Y(1)=2:X(2)=2:Y(2)=18:X(3)=28:Y(3)=18:GOSUB 1680:TX=R1:TY=R2:FOR J=1
 TO 3
1460 FOR I=1 TO 3:LOCATE X(I),Y(I):PRINT CR$:AX(I)=X(I):AY(I)=Y(I)
1470 PAUSE 2:LOCATE X(I),Y(I):PRINTT$(0):NEXT:NEXT
1480 FOR I=1 TO 3:LOCATE TX,TY:PRINTCR$:PAUSE1:LOCATE TX,TY:PRINTM$(0):PAUSE 2:N
EXT
1490 PLAY"O5C4EFGAGABABAB+C:O6C9EG"
1500 LOCATE 4,22:PRINT"COPYRIGHT RESEVED BY KIHAKU SOFT"
1510 RETURN
1520 ' ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1530 DATA 8010,A080,ADDE,AC90,A89C,AC84,A01C,B000,8000,2,22,4,20,4
1540 DATA 8000,B930,8B88,8900,8930,8908,8900,B930,8008,3,26,8,26,4,28,4
1550 DATA 8000,BE7C,A004,A994,8FF0,A994,A004,BE7C,8000,4,26,2,28,4,14,10,16,10
1560 DATA 8000,BE38,A278,A018,BE18,8218,A218,BE7C,8000,4,16,14,26,4,8,6,8,12
1570 DATA 8000,A058,F8FC,9358,BB58,9358,AB40,A87C,8000,3,6,4,24,6,6,10
1580 DATA 8000,A3BC,A104,B904,A39C,A104,A104,A1DC,8000,3,10,16,8,12,20,12
1590 DATA 8000,A7E4,B3CC,B99C,BC3C,B99C,B3CC,A7E4,8000,4,10,8,20,12,14,6,12,14
1600 DATA 8810,ABD4,A814,AE74,A004,AE74,A814,ABD4,8810,4,12,2,16,2,2,16,28,4
1610 DATA 8000,A840,A850,A864,9060,9554,9554,9754,8000,4,12,14,26,4,14,8,6,8
1620 DATA 8000,BFB4,A004,AEB4,A004,AE34,A004,AEFC,8000,4,16,8,16,12,8,16,26,4
1630 DATA 8000,BE7C,A244,BA5C,8810,BA5C,A244,BE7C,8000,4,12,10,18,10,2,10,26,10
1640 DATA 8000,BDBC,A184,ADB4,ADB4,ADB4,A184,BFFC,8000,4,14,16,16,2,2,18,28,2
1650 DATA 8810,BBDC,A814,A244,A244,A244,A814,BBDC,8810,4,14,2,16,18,8,10,22,10
1660 DATA 8000,ABA8,BA28,BA28,AB90,A8A8,A8A8,ABA8,8000,4,26,12,16,6,12,14,28,16
1670 DATA 8810,BBDC,A004,EAD6,8A50,EB56,A004,BBDC,8810,4,16,10,28,16,12,2,28,10
1680 ' ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ﾗﾝｽｳ ｾｯﾃｲ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1690 R1=INT(RND*11+2)*2:R2=INT(RND*6+3)*2
1700 IF SCRN$(R1,R2,1)=" " THEN 1710 ELSE 1690
1710 LOCATE R1,R2:RETURN
1720 ' ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ｹﾞｰﾑ ｽﾄｯﾌﾟ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1730 PLAY"O6A3EAEAE":LOCATE 33,20:PRINT "PAUSE"
1740 IF INKEY$="Fc" THEN PLAY"O6A1EAEAER5":CGEN 1:LOCATE 33,20:PRINT "□□□□□□":RET
URN ELSE 1740
1750 ' ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ﾊﾞｯｸ ｸﾞﾗﾝﾄﾞ ﾐｭｰｼﾞｯｸ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1760 READ K$:IF K$="*" THEN RESTORE 1790:GOTO 1760
1770 SOUND7,62:SOUND11,125:SOUND12,20:SOUND13,0:SOUND8,16
1780 TEMPO EM:PLAY "O5"+K$:RETURN
1790 DATA C,D,E,F,G,A,B,+C,G,G,A,G,A,B,E,D
1800 DATA C,D,C,D,E,F,E, F,G,A,G,A,B,B,B,B,*
1810 ' ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ 8824 ﾊﾞｲﾄ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
```

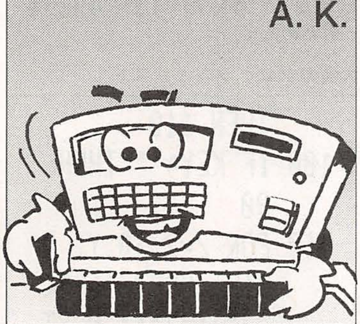


★P.S.とは…パンダのさか立ち？(東京都杉並区・内気な少年12才)……【影：ワタシは，パンダの小便かと…。一同：う,う,うん。影：はは，ピーチクパーチク，シバリの子でした。一同：ん？影：はははは。】

FX-750P用

ポケコン1人麻雀

A. K.



操作方法

捨て牌(はい)は，左から[A]～[N]キーで捨ててください。

[S]キーを押すと，それまでに自分の捨てた牌を表示します。

リーチをしたいときは，[R]キーを押してください（リーチをすると，その回は自動的に[N]の牌が捨てられます)。

あがったら[T]キーを押してください。

20回ツモってあがれなければ，3,000点支払います。点数は，役の大きさではなく，あがりの早さによって決まります。

牌は**第1表**のように表示されます。

最後に

このゲームには，チョンボ判定がありません。ＲＡＭを余分に持っている人は，改良してみてください。

○**参考にしたもの**

ベーシックマガジン58年4月号　「雀牌デモ」　鳥居章二氏

ベーシックマガジン58年7月号　「麻雀ゲーム」　小路　昆氏

ＰＣ8001活用研究（工学社）　「４人麻雀」　高嶋　晃氏

《第1表》牌の表示

マンズ	1 2 3 4 5 6 7 8 9
ピンズ	A B C D E F G H I
ソウズ	アイウエオカキクケ
字　牌	♠♥♦♣　●○
	（東南西北）チュン ハツ ハク



《写真1》1人麻雀。さてキミならどう打つ？



《写真2》リーチ！　いい牌がくるかな

ポケコン1人麻雀のプログラム・リスト

```
10 REM << MAHJONGG >>
20 DIM C(19),M(33,3),T(13)
30 P=30000
40 S=6:E=17:U=920: GOSUB 810
50 FOR Y=0 TO 3
60 RESTORE 950
70 FOR X=0 TO 33
80 READ M(X,Y)
90 NEXT X:NEXT Y
100 S=5:E=18:U=890: GOSUB 810
110 R=0:C(0)=135
120 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 33
130 V=INT(RND*34):W=INT(RND*4)
140 U=M(X,Y):M(X,Y)=M(V,W):M(V,W)=U
150 NEXT X:NEXT Y
160 S=4:E=13:U=880: GOSUB 810
170 LOCATE 14:PRINT P;
180 FOR X=0 TO 12
190 T(X)=M(X,0)
200 NEXT X
210 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 11
220 GOSUB 780
230 NEXT X:NEXT Y
240 FOR Y=0 TO 19
250 T(13)=M(Y,1)
260 E=18: GOSUB 730
270 FOR X=0 TO 12
280 LOCATE X+2:PRINT " ";
290 LOCATE X+2:PRINT CHR$(T(X));
300 NEXT X
310 LOCATE 16:PRINT " ";
320 LOCATE 16:PRINT CHR$(T(13));
330 S=19:E=23:U=900: GOSUB 820
340 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 340
350 BEEP
360 LOCATE 19:PRINT "    ";
370 IF I$="S" THEN 670
380 IF I$="T" THEN 570
390 IF I$="N" THEN 420
400 IF R=1 THEN 630
410 IF I$="R" THEN 620
420 I=ASC(I$)
430 I=I-65
440 IF I<0 THEN 330
450 IF I>13 THEN 330
460 C(Y)=T(I):T(I)=T(13)
470 FOR X=0 TO 11
480 GOSUB 780
490 NEXT X
500 FOR X=11 TO 0 STEP -1
510 GOSUB 780
520 NEXT X
530 NEXT Y
540 P=P-3000
550 S=18:E=23:U=940: GOSUB 810
560 PRINT "": GOTO 100
570 S=20:E=22:U=910: GOSUB 820
580 BEEP 1
590 P=P+INT(15000/((Y+2)/2))
600 IF R=1 THEN P=P+2000
610 GOTO 100
620 R=1:P=P-1000
630 S=20:E=22:U=930: GOSUB 820
540 BEEP 1
650 I=13
660 GOTO 460
670 E=23: GOSUB 730
680 FOR X=0 TO Y-1
690 LOCATE X+2:PRINT " ";
700 LOCATE X+2:PRINT CHR$(C(X));
710 NEXT X
720 PRINT "": GOTO 250
730 CLS
740 FOR X=0 TO E
750 LOCATE X:PRINT CHR$(135);
760 NEXT X
770 RETURN
780 IF T(X)<T(X+1) THEN 800
790 U=T(X):T(X)=T(X+1):T(X+1)=U
800 RETURN
810 CLS
820 RESTORE U
830 FOR X=S TO E
840 READ U
850 LOCATE X:PRINT CHR$(U);
860 NEXT X
870 RETURN
680 DATA 177,197,192,201,160,211,193,195,221,202
890 DATA 188,202,222,215,184,160,181,207,193,184,192,222,187,178
900 DATA 189,195,202,178,63
910 DATA 194,211,33
920 DATA 206,223,185,186,221,160,207,176,188,222,172,221
930 DATA 216,176,193
940 DATA 216,173,179,183,174,184
950 DATA 49,50,51,52,53,54,55,56,57
960 DATA 65,66,67,68,69,70,71,72,73
970 DATA 177,178,179,180,181,182,183,184,185
980 DATA 232,233,234,235,236,237,238
```

FX-750P

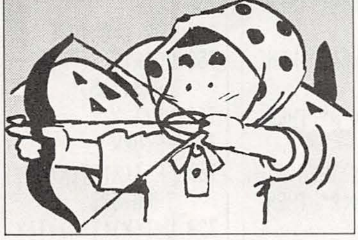
★さすがに，半角にすると苦しいですな。(東京都港区・ＮＲＯ)……【☎：リンリーン。影：ハイハイ，奥村さん？　いいかげんにしろだって？　そういわずにお願いしますよ。みんな読者が苦労して……，字がきたない？それはどうも……。】

PB-100用

田舎村主催

第1回アーチェリー大会

平松　信宏



さそいの言葉

こんどの日曜日，田舎村の村長がアーチェリー大会を開くんだと。矢で射たりんごは全部くれるんだと。「健全なる青年たちよ，ぜひ参加してくれい」と，村長が言うとるで。

アーチェリー大会のルール

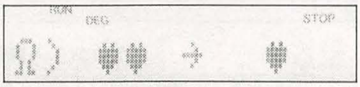
このゲームは，青年〝Ω)〟が射る矢〝→〟の飛距離をKEY操作で調節して，右側に散乱するりんご〝♥〟を射て，りんごをいっぱいもらうことが目的です。

青年は，1面につき15本の矢を持っています。矢は，てきとうなKEYをてきとうな時間の間押してからはなすと，その時間の長さの分だけ飛んで止まります。矢がりんごのところで止まると(矢でりんごを射ると)，りんごが一つもらえます。もし，画面のりんごを全部取ると1面クリア。〔残りの矢の数×10〕個のりんごが青年に与えられ，むずかしくなってつぎの面へ進みます。

不幸にも，画面のりんごを全部取らないうちに矢がなくなると，ゲーム・オーバー。もらったりんごの合計を表示して，音もなく(?)終わります。

その他

1. Qの値を変えるとりんごの出現する数が変わります(10行，170行)。
2. ゲームが簡単だと思う人は，Xの値(矢の数)を少なくしてください。ただし，X≧10(30行)。
3. はじめてプログラムを実行するときには，入力前に V A C EXE としてください。



《写真1》エイッ，と弓をひいて矢をはなつ



《写真2》OK！　うまくりんごを射とめたぞ

田舎村主催第1回アーチェリー大会のプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "Hi ♥=";O
    :S=0:Q=5:M=1
 20 FOR Z=0 TO 11:A
    $(Z)=" ": NEXT
    Z
 30 X=15:A$="Ω":B$=
    ")": FOR Z=1 TO
     Q:A$( INT( RAN
    #*10+2))="♥": N
    EXT Z
 40 PRINT : PRINT M
    ;" men";: GOSUB
     999
 45 PRINT : PRINT "
    ♥=";S;: GOSUB 9
    99
 50 W=0: FOR Z=0 TO
     11: PRINT CSRZ
    ;A$(Z);: IF A$(
    Z)=" ";W=W+1
 53 NEXT Z
 55 IF W=10 THEN 15
    0
 58 X=X-1: IF X<0 T
    HEN 190
 60 FOR Z=1 TO 99:
    IF KEY≠"" THEN
    80
 70 NEXT Z
 80 Y=1: PRINT CSR1
    ;"→";
 90 Y=Y+1: IF Y=11
    THEN 110
100 IF KEY≠"" THEN
    90
110 FOR Z=2 TO Y: P
    RINT CSRZ-1;A$(
    Z-1);"→";: NEXT
     Z
120 IF A$(Y)="♥"; P
    RINT CSRY;"o";:
    A$(Y)=" ":S=S+1
140 GOTO 50
150 PRINT : PRINT "
    Bonus ";: GOSUB
     999
160 PRINT "♥x";X*10
    ;: GOSUB 999
170 S=S+X*10:M=M+1:
    Q=Q+1: IF Q>20;
    Q=5
180 GOTO 30
190 GOSUB 999: PRIN
    T CSR2;"   are?
      ";: GOSUB 99
    9
200 PRINT : IF O<S;
    O=S: PRINT "Hi
    ";
210 PRINT "♥=";S: G
    OTO 10
999 FOR Z=1 TO 150:
     NEXT Z: RETURN
```


★指先に百円玉をつけて影さんとアッチむいてホイをすれば勝率100%！(滋賀県蒲生郡・奥野義嗣14才)……

【影：私はそんなに㋪じゃないよ。くれるというなら別だけど。編：やっぱり㋪…。影：「物を大切にする」と言ってよ。】

PB-100+増設RAM用

ラッキー

LUCKY

DROOPY



★ストーリー

あなたは，ジャミラス星の生き残りのラッキーです。ジャミラス星のカケラである岩をある形に並べ変えると，何かが起こるというのですが…（ハテどこかで聞いたようなストーリーだな）。

★遊びかた

あなたはラッキー“♠”です。[4][6]キーで左右に動き，敵のバラモン“Ω”から逃げ，周りにある1，2，3，4を動かして，ある形に並べ変えてください。右端の数字は，何個数字が正しい位置にあるかを示すものです。

動かしかたは，まずラッキーを数字と数字の間に移動させ，[5]のキーを押します。すると，左右の数字が入れ変わります。

制限時間内に並べ変えが終了しないか，敵につかまると，ラッキーが1人死んでしまいます。

★おわりに

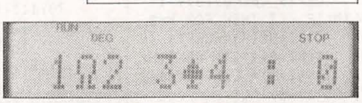
今回は「フラッピーのようなパズル的アクション・ゲームが作りたい」と思って，こんなゲームを作りました。115行の200の値（制限時間）を小さくしたり，数字の個数を変えたりすると，むずかしくなります。

■　■

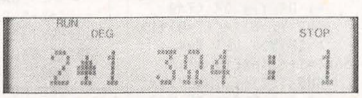
LUCKYのプログラム・リスト

```
P0
  5 S=0:N=0:L=3
 10 PRINT : PRINT "
    ♦♦♦ LUCKY♦♦♦";:
     GOSUB #1
 20 PRINT : PRINT "
    HI:";H;: GOSUB
    #1
 30 PRINT : PRINT "
    By:";Z$;: GOSUB
     #1
 40 $=" 1234  "
 50 FOR A=0 TO 3:T=
     INT( RAN#*(4-A
    )+2):B$(A)= MID
    (T,1)
 60 $= MID(1,T-1)+
    MID(T+1): NEXT
    A
 65 $="1234"
 70 FOR A=1 TO 4: I
    F MID(A,1)≠B$(A
    -1) THEN 90
 80 NEXT A
 85 GOTO 40
 90 $=""
100 FOR A=0 TO 3:$=
    $+B$(A): NEXT A
103 X=2:Y=6
110 B$="1":C$="2":D
    $="3":E$="4":U=
    1: GOTO 310
115 FOR Q=0 TO 200
117 PRINT
120 PRINT CSR1;B$;
    CSR3;C$; CSR5;D
    $; CSR7;E$; CSR
    9;":";O;
125 PRINT CSRX;"♠";
     CSRY;"Ω";: IF
    X=Y THEN 400
130 IF KEY="4";X=X-
    1: IF X<0;X=8
140 IF KEY="6";X=X+
    1: IF X>8;X=0
150 IF X≠0; IF X≠8;
     IF FRAC(X/2)=0
    ; IF KEY="5";U=
    2: GOTO 300
160 P= INT( RAN#*3)
    -1:Y=Y+P
170 IF Y<0;Y=8
180 IF Y>8;Y=0
200 NEXT Q
210 GOTO 390
300 F$=B$(X/2-1):B$
    (X/2-1)=B$(X/2)
    :B$(X/2)=F$
310 O=0: FOR A=0 TO
     3: IF B$(A)= M
    ID(A+1,1);O=O+1
320 NEXT A
330 IF O=4 THEN 500
340 IF U=1 THEN 115
350 IF U=2 THEN 160
390 PRINT : PRINT "
    TIME OVER!";: G
    OSUB #1
400 L=L-1: PRINT :
    PRINT CSR0;"LEF
    T:";L;: GOSUB #
    1
410 IF L=0; PRINT :
     PRINT CSR0;"*G
    AME OVER *";: G
    OSUB #1
415 IF L=0; PRINT :
     PRINT CSR0;"SC
    ORE";S;: GOSUB
    #1: GOTO 600
420 GOTO 103
500 PRINT :N=N+1:S=
    S+200-Q
505 PRINT CSR0;N;"M
    EN CLEAR";: FOR
     A=0 TO 150: NE
    XT A: GOTO 40
600 IF S>H;H=S: PRI
    NT : INPUT "NAM
    E",Z$
610 GOTO 5

P1
 10 FOR A=0 TO 150:
     NEXT A: RETURN
```



《写真1》敵から逃げながら数字を並べ変える。これはいそがしいぞ！



《写真2》エイッ！　並べ変えたら一つ正しくなった。でもどっちかな？

評…プログラムはカセットで送ってネ(つぐ美)



by　NRO

★液晶カラーテレビつきのハンドヘルド・コンピュータとか，液晶に色がついたポケコンなんかいいと思いません？（山形県東村山郡・特許お願いします15才）……【影：私は液晶テレビつき電池式ファミコンがいいねえ。】

PC-1245/51用

ポケコン版 私の彼はパイロット

快人百二十名称



このゲームは，ベーマガ1984年4月号PC−6001/mkII/6601（N_{60}ベーシック）用「私の彼はパイロット」を移植させていただいたものです。

ストーリー

ここは土星の衛星の中の一つ。オレの名は市情光（いちじょうひかる），今，敵軍への奇襲の帰りである。

奇襲は失敗に終わり，かなりの被害をうけた。オレはそのあだを撃つために帰艦していく敵機を追った。しかし，あまり遠くまで行き過ぎて味方に置いてきぼりにされてしまった。そのうえ，燃料もギリギリだ。やっかいなのが敵のリガートとハイパー地空震動弾である。とくに，このハイパー地空震動弾は撃ちのがすと太陽系が消滅してしまう化物なのだ。それなのに，ここときたら霧が濃く，前がやっと見えるくらいなのだ。

ゲームの説明

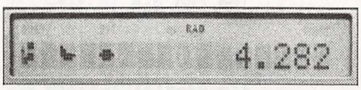
バルキリーは，ファイター・タイプ，ガウォーク・タイプ，バトロイド・タイプの三つに変形することができます。それぞれの操作方法は，**第1表**を見てください。キーは，画面が変わるまで押していてください。

ガウォークからバトロイドに変形するときは，高度1（高度3でもOK）でやりましょう。

最後に，GAME OVER画面の説明をします。ハイパー地空震動弾を撃ちのがしたときは「SOLAR SYSTEM」「EXTINCTION!!」と画面に表示されます。燃料がなくなると「**FUEL RUN OUT**」「****GAME OVER****」「SHOOT DOWN」「(撃墜数) MACHINE!!」と表示されます。地面やリガートに当たったときは「EXPLODE!!」と表示され3回目にはゲーム・オーバーです。「DO YOU PLAY AGAIN?」と表示されたとき「YES」とインプットすると，さっきやられたところからはじまります。また，このゲームの目的はただたくさん敵機を落とすだけではなく，帰艦することなので，帰艦しないで燃料切れになるとGAME OVERです。ファイターでずっと行くと，絶対帰艦できませんよ。

ポケコン名セリフシリーズ1

「ああ，なんということだ。その女の子は悪いファミコンの力を信じるのに，ポケコンの力を信じようとはしなかった。その子が信じてくれたならポケコン（PC−1245）でアドベンチャー・ゲームだって，ゼビウスだってできるのに（タイニーにすれば）……」



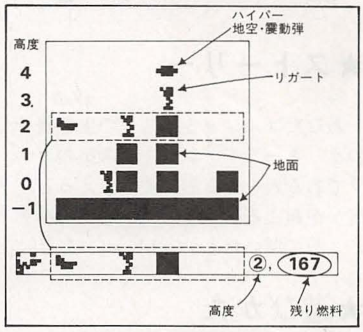
《写真1》高度4を飛行中に敵が現れた。撃て!!

《第1表》キー操作

ファイター
- キー操作：8，2で上下に移動し —でガウォークに変形
- 攻　撃：2で発射
- 燃　料：進むごとに三つ消費

ガウォーク
- キー操作：8で上2段，8を押していないと一つさがる。/でファイター—でバトロイドに変形
- 攻　撃：なし
- 燃　料：進むごとに二つ消費

バトロイド
- キー操作：下に地面がないと2段さがる。/でガウォークに変形
- 攻　撃：Zで発射
- 燃　料：進むごとに一つ消費



《第1図》画面の説明

私の彼はパイロットのプログラム・リスト

```
 10:WAIT 30: FOR I=1 TO
    42
 20:PRINT MID$ ("
           THE GAME >MY
     LOVER A PILOT<
               ",I,16):
    NEXT I
 50:"A" CLEAR : RANDOM :
    DIM N$(4)*9: WAIT 0:
    A=&11E0:B=&F800:E=30
    0:Y=4:T=2: FOR I=0
    TO 4:N$(I)="00000000
    0": NEXT I
100:K=K+1: FOR I=0 TO 4:
    N$(I)= RIGHT$ (N$(I)
    +"0",9): NEXT I
110:IF RND (20)=1 LET N$
    (4)= LEFT$ (N$(4),8)
    +"1"
120:I= RND (20)-2: IF I>
    2 AND I<6 LET N$(0)=
    LEFT$ (N$(0),8)+"1"
130:IF I<3 THEN FOR H=0
    TO I:N$(H)= LEFT$ (N
    $(H),8)+"2": NEXT H:
    N$(I+1)= LEFT$ (N$(I
    +1),8)+"1"
140:Y=Y+( INKEY$ ="8"
    AND T<>0)*((T=1)*2+1
    )-( INKEY$ ="2" OR T
    =1 OR Y>4 OR (T=0
    AND Y<>0))*((T=0)+1)
    : IF Y>4 LET Y=4
150:T=T+( INKEY$ ="/"
    AND T<2)-( INKEY$ ="
    -" AND T>0): IF Y<0
    THEN 996
155:IF LEFT$ (N$(Y),1)="
    1" OR LEFT$ (N$(Y),1
    )="2" THEN 996
160:IF LEFT$ (N$(4),1)="
    1" THEN BEEP 10:
    WAIT 300: PRINT "SOL
    AR SYSTEM": PRINT "E
    XTINCTION!!": END
190:PRINT "            ";
    Y;E
200:CALL A: IF T=0 THEN
    POKE B+10,68,50,31,1
    14,4:E=E-1
210:IF T=1 THEN POKE B+1
    0,48,12,24,40,40:E=E
    -2
220:IF T=2 THEN POKE B+1
    0,14,28,24,24,8:E=E-
    3
290:IF Y=4 THEN 350
300:FOR I=2 TO 10: IF
    MID$ (N$(Y),I,1)="1"
    THEN POKE B+I*5+5,1,
    70,111,87
310:IF MID$ (N$(Y),I,1)=
    "2" THEN POKE B+I*5+
    5,127,127,127,127,12
    7
320:GOTO 360
350:FOR I=2 TO 11: IF
    MID$ (N$(4),I,1)="1"
    THEN CALL A: POKE B+
    I*5+5,8,28,28,28,8
360:NEXT I
400:IF E<0 THEN BEEP 5:
    WAIT 300: PRINT "**F
    UEL RUN OUT**": GOTO
    997
410:IF K=100 THEN 995
500:IF INKEY$ <>"Z" OR T
    =1 THEN 100
520:BEEP 1: FOR I=0 TO 7
    : IF MID$ (N$(Y),I+2
    ,1)="1" LET N$(Y)=
    LEFT$ (N$(Y),I+1)+"0
    "+ RIGHT$ (N$(Y),7-I
    ): IF Y<>4 LET F=F+1
530:IF MID$ (N$(Y),I+1,1
    )="1" LET N$(Y)=
    LEFT$ (N$(Y),I)+"0"+
    RIGHT$ (N$(Y),6-I):
    IF Y<>4 LET F=F+1
540:CALL A: POKE B+15+I*
    5,8,8,8,8,8: NEXT I:
    E=E-5
600:GOTO 100
995:WAIT 300: PRINT "RET
    URN WARSHIP!!":
    PRINT "SHOOT DOWN":
    PRINT F;"MACHINE!!":
    PRINT "PLAY AGAIN!!"
    : GOTO 50
996:BEEP 3: WAIT 100:
    PRINT "EXPLODE!!":C=
    C+1: IF C<3 LET Y=0:
    WAIT 0: PRINT "":
    GOTO 200
997:PRINT "****GAME OVER
    ***": PRINT "SHOOT D
    OWN": PRINT F;"MACHI
    NE!!": IF E<0 THEN
    END
998:PRINT "DO YOU PLAY":
    INPUT "AGAIN?";Z$:
    IF Z$="YES" LET C=0:
    Y=0: GOTO 100
999:END
```


★古い机のことを古っちいですく（フロッピーディスク）と呼ぶ。まるで影さんの…。（宮城県仙台市・河野元紀11才）
……【**影**：業界では編集長のことをデスクと呼ぶ。あっ，クイックディスクだ!!**編集長**：こら，影!!（食いつく）。】

PC-1500用

ナイト&デビル

今村宗一郎



遊びかた

キーは[4]で反転，[6]で前進，[8]で剣をだします。

敵（デビル）は，自分（ナイト）にむかって呪文をかけます。呪文に当たると，自分のエネルギーが減ります。呪文に当たらないようにデビルのうしろに回りこみ，剣でつっつけば，デビルをやっつけられます。

また，あるところであることをすると，カギとエネルギー・パックをだすことができます。カギを持ってつぎの部屋へGO！ 1面クリアとなります。エネルギーがなくなると，ゲーム・オーバーです。

電源をoffしたあとまたはじめるときは，[DEF][A]をしてください（ハイスコアを残すためです）。

カギ，エネルギー・パックのだしかた

つぎのX軸に注意すると，カギ，エネルギー・パックをだせます。

▶1面→1，4，15
▶2面→2，5，10
▶3面→4，6，12，15
▶4面→2，9，12，13
▶5面→1，4，6，7
▶6面→1，4，6，13，14
▶7面→4，5，9，15
▶8面→2，4，6，9，13
▶9面→1，6，13，14，15
▶10面→1，6，13，15

★　★

ナイト&デビルのプログラム・リスト

```
   5:CLEAR :DIM A$(
     3)*12,B$(1),C$
     (15)*1,A(1)
  10:"A":A$(0)="000
     06A7B7F6E":A$(
     1)="20206A7B7F
     6E"
  15:A$(2)="6E7F7B6
     A0000":A$(3)="
     6E7F7B6A2020":
     B$(0)="042A7F7
     F7940"
  20:B$(1)="40797F7
     F2A04":A$="5D5
     7755D5775":FOR
     I=1TO 9:C$(I)=
     STR$ (I):NEXT
     I:RANDOM
  25:FOR I=10TO 15:
     C$(I)=CHR$ (55
     +I):NEXT I:A(0
     )=-3:A(1)=1:ON
     ERROR GOTO 350
  30:WAIT 50:CURSOR
     3:PRINT "KNIGH
     T and DAVIL"
  40:WAIT 0:B=0:V=-
     1:C$="":M=0:G=
     0:U=0:Y=0:K=0:
     EN=50:L=0:T=-2
     0:F1=12
  50:K=K+1:T=T+20:
     CLS :CURSOR 0:
     GPRINT A$:
     CURSOR 16:
     GPRINT A$:READ
     B$:C=LEN B$:F1
     =F1-(K<12):F=F
     1:READ D$:D=
     LEN D$
  52:W=0:A=15:KE=0
  55:CURSOR 22:
     PRINT STR$ (EN
     );" "
  60:CURSOR 8:
     GPRINT "7F6F7F
     7F7F7F":CURSOR
     A:GPRINT A$(1+
     V+B):GOTO 61-1
     1*(A=8)*(KE=1)
  61:GOTO 70+180*(M
     >0)
  65:GOTO 70+180*(M
     >0)
  70:ON INT (VAL
     INKEY$ )/2GOTO
     75,200,205,220
  75:IF U>0AND M>0
     CURSOR U:
     GPRINT B$(Y)
  80:IF LEN C$>=D
     AND LEFT$ (C$,
     D)=D$AND W=0
     LET EN=EN+20+K
     :W=W+1
  85:IF LEN C$>=C
     AND LEFT$ (C$,
     C)=B$CURSOR 18
     :GPRINT "040C0
     40C04040E1F1B0
     E":KE=1
  95:L=L-1:IF L=0
     GOSUB 180
 100:F=F-1:G=G-1:
     GOTO 55+345*(E
     N<0)+55*(F=0)+
     95*(G=0)
 110:M=1:U=RND 8+4:
     Y=(SGN (A-U)+1
     )/2:IF U=8OR U
     =ATHEN 110
 120:M=2:CURSOR U:
     GPRINT B$(Y):G
     =5:GOTO 55
 150:CURSOR U+A(Y):
     PRINT "---":L=
     5:GOTO 55
 180:CURSOR U:PRINT
     " ":CURSOR U+A
     (Y):PRINT "
     ":M=0:F=F1:L=0
     :G=0:RETURN
 200:V=-V:C$="1"+C$
     (A)+C$:GOTO 75
 205:IF ABS (8-A-V)
     <8CURSOR A:
     PRINT " ":A=A+
     V
 210:GOTO 75
 220:B=(B+1)*(B<1):
     C$="2"+C$(A)+C
     $:EN=EN-5:GOTO
     75
 250:IF (B=1OR B=3)
     AND Y=SGN (1+V
     )AND U=A+VLET
     T=T+9+K:GOSUB
     180:BEEP 3
 255:IF ABS (A-U-A(
     Y)-1)<2AND G<=
     0LET EN=EN-15
 260:GOTO 70
 350:WAIT 50:CURSOR
     5:PRINT "WELLC
     OMM TO GOLL":
     CLS :CURSOR 5:
     "BONUTH";EN;"T
     EN":T=T+EN:
     GOTO 405
 400:WAIT 99:CLS :
   . CURSOR 5:PRINT
     "GAME-OVER":
     CLS
 405:IF T>HLET H=T:
     CURSOR 5:PRINT
     "YOU ARE TOP":
     GOTO 408
 406:GOTO 410
 408:CLS :INPUT "NA
     ME: ";N$:IF
     LEN N$>15CLS :
     CURSOR 5:PRINT
     "TOO LONG":
     GOTO 408
 410:CLS :CURSOR 5:
     PRINT T;"TEN":
     CLS :CURSOR 5:
     PRINT "TOP ";H
     ;"TEN":CLS :
     CURSOR 3:PRINT
     N$
 415:IF INKEY$ ="Y"
     THEN 40
 420:GOTO 415
 500:DATA "1F11","1
     4","1A22","15"
     ,"241C16","2F"
     ,"1D122C","19"
     ,"142617","11"
 510:DATA "1D261114
     ","112E","152F
     1F1F","1429","
     2D122216","291
     4","2D161F11",
     "2E11"
 520:DATA "2D1F1116
     ","1F11"
 610:V=ASC (INKEY$
     ):IF V<64OR V>
     64+MGOTO 600
 620:M=V-64:L=3:
     PAUSE :CURSOR
     3:PRINT " ":
     GOTO 8
 750:IF SK=1AND Z$(
     H)=J$LET Z$(H+
     1)=C$:CURSOR H
     +1:GPRINT C$:
     BEEP 3,99,9:
     GOTO 100
 760:IF KE=1AND Z$(
     H+1)=F$LET Z$(
     H+1)=N$:CURSOR
     H+1:GPRINT N$:
     BEEP 1,50,200:
     BEEP 1,200,60:
     GOTO 80
 770:IF HA=1AND Z$(
     H+1)=E$LET Z$(
     H+1)=@$(N+1):H
     A=0:CURSOR H+1
     :GPRINT @$(N+1
     ):BEEP 1:GOTO
     775
 773:GOTO 100
 775:FOR I=21TO 23:
     CURSOR I:
     GPRINT C$:NEXT
     I:P=21:IF SK=1
     CURSOR P:
     GPRINT K$:P=P+
     1
 780:IF KE=1CURSOR
     P:GPRINT L$:P=
     P+1
 800:J=0:K=1:IF Z$(
     H+O)=E$OR Z$(H
     +O)=F$GOTO 100
 810:H=H+O:GOTO 90
 850:RESTORE 865:
     FOR I=1TO 14:
     READ S$:@$(I)=
     S$:NEXT I
 855:G$(0)="40685C6
     84040":G$(1)="
     015139510101":
     H$(1)="3078787
     83000"
 860:H$(3)="404E5F5
     F4E40":I$(1)="
     101830705010":
     I$(2)="484C484
     C5C4C"
 863:I$(3)="4446444
     E4741":RETURN
 865:DATA "40404040
     4040","0101010
     10101","000000
     000000","001F0
     A0A1F00"
 870:DATA "7F7F7F7F
     7F7F","40487F7
     F4040","000A07
     0A0000","386C7
     47C3800"
 875:DATA "09553561
     2151","4040404
     0404040","0034
     7C340000","001
     068500000"
 880:DATA "20202070
     7000","7F777F7
     F7F7F"
 900:ON NGOTO 940
 903:IF M=15GOTO 10
     00
 905:FOR I=3TO 19:Z
     $(I)=A$:NEXT I
     :RESTORE 920+M
 910:READ I,S$:IF I
     =1GOTO 916
 915:Z$(I)=S$:GOTO
     910
 916:READ T,Y(0),Y(
     1),U:B=1
 917:FOR I=3TO 19:
     CURSOR I:
     GPRINT Z$(I):
     NEXT I:CURSOR
     24:PRINT CHR$
     (64+M)
 918:IF M=14AND N=0
     CURSOR 14:
     PRINT "EXIT->"
 920:W(0)=1:W(1)=1:
     GOTO 10
 921:DATA 3,E$,11,C
     $,1,S$,0,0,0,0
 922:DATA 9,C$,11,C
     $,16,C$,1,S$,0
     ,0,0,0
 923:DATA 11,C$,1,S
     $,1,16,0,1
 924:DATA 11,C$,1,S
     $,1,16,0,2
 925:DATA 11,C$,1,S
     $,2,11,17,2
 926:DATA 7,C$,15,C
     $,18,E$,1,S$,1
     ,14,0,1
 927:DATA 7,C$,9,E$
     ,13,C$,14,C$,1
     7,C$,1,S$,0,0,
     0,0
 928:DATA 11,C$,1,S
     $,1,14,0,5
 929:DATA 8,J$,11,E
     $,1,S$,1,14,0,
     4
 930:DATA 15,J$,1,S
     $,2,13,17,1
 931:DATA 7,C$,9,C$
     ,13,C$,18,E$,1
     ,S$,2,14,16,2
 932:DATA 11,C$,14,
     J$,1,S$,1,12,0
     ,5
 933:DATA 6,J$,8,E$
     ,12,F$,16,J$,1
     ,S$,2,11,17,4
 934:DATA 7,E$,9,E$
     ,13,C$,1,S$,0,
     0,0,0
 940:FOR I=3TO 19:Z
     $(I)=B$:NEXT I
     :RESTORE 970+M
 945:READ I,S$:IF I
     =1READ T,Y(0),
     U:GOTO 955
 950:Z$(I)=S$:GOTO
     945
 955:IF M=4AND SK=1
     LET Z$(16)=B$
 960:IF M=8AND KE=1
     LET Z$(5)=B$
 965:IF M=10AND HA=
     1LET Z$(17)=B$
 967:IF M=12AND HA=
     1LET Z$(17)=B$
 970:B=SGN (H-Y(0))
     :Y(0)=Y(0)+(
     ABS (H-Y(0))<S
     )*SGN (Y(0)-H)
     *3:GOTO 917
 971:DATA 3,E$,5,D$
     ,18,E$,1,S$,0,
     0,0
 972:DATA 4,D$,18,E
     $,1,S$,0,0,0
 973:DATA 4,D$,18,E
     $,1,S$,0,0,0
 974:DATA 4,D$,16,K
     $,18,E$,1,S$,1
     ,17,3
 975:DATA 4,D$,18,E
     $,1,S$,1,6,3
 976:DATA 4,D$,11,E
     $,1,S$,1,11,3
 977:DATA 5,D$,11,D
     $,15,D$,18,E$,
     1,S$,1,10,3
 978:DATA 5,L$,16,D
     $,18,E$,1,S$,1
     ,6,3
 979:DATA 16,D$,18,
     E$,1,S$,1,15,3
 980:DATA 5,D$,17,M
     $,18,E$,1,S$,1
     ,10,3
 981:DATA 4,D$,18,E
     $,1,S$,1,17,3
 982:DATA 4,D$,6,E$
     ,9,D$,13,E$,15
     ,D$,17,M$,18,E
     $,1,S$,1,12,3
 983:DATA 4,E$,9,D$
     ,11,E$,18,F$,1
     ,S$,1,12,3
 984:DATA 8,E$,11,D
     $,17,E$,1,S$,0
     ,0,0
1000:PAUSE :PAUSE
     :RESTORE 110
     0:FOR I=1TO
     6:READ V,Q:
     BEEP 1,V,Q:
     NEXT I
1010:WAIT 9:FOR I
     =1TO 4:
     CURSOR 19:
     BEEP 1,150,5
     0:GPRINT G$:
     CURSOR 19:
     BEEP 1,50,20
     0:GPRINT G$(
     0):NEXT I:
     WAIT 0
1020:PRINT :WAIT
     0:FOR I=18TO
     119:GCURSOR
     I:GPRINT 127
     :BEEP 1,1,1:
     NEXT I
1030:FOR I=0TO 51
     :GCURSOR I+6
     8:GPRINT 0:
     GCURSOR 68-I
     :GPRINT 0:
     BEEP 1,205-I
     *4:NEXT I
1040:FOR I=6TO 17
     :READ V:
     CURSOR I:
     PRINT CHR$ (
     V):BEEP 1:
     NEXT I:PAUSE
     :PAUSE :
     PAUSE
1050:FOR I=3TO 19
     :CURSOR I:
     PRINT " ":
     NEXT I:FOR I
     =5TO 17:READ
     V:CURSOR I:
     PRINT CHR$ (
     V):BEEP 1:
     NEXT I
1060:IF INKEY$ ="
     "GOTO 1060
1070:CURSOR 3:
     PRINT "   GA
     ME E N D   ":
     PAUSE :PAUSE
1080:PAUSE :GOTO
     545
1100:DATA 79,119,
     70,132,62,14
     6,50,350,54,
     164,50,600
1110:DATA 78,73,6
     7,69,96,70,7
     3,71,72,84,9
     6,33
1120:DATA 89,111,
     117,96,97,11
     4,101,96,72,
     69,82,79,33
```



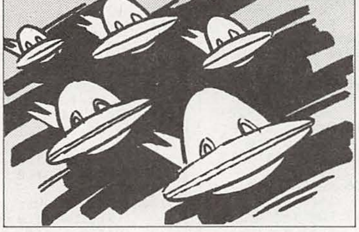
《写真1》敵が呪文をかけてくる

★三←影さん，つまらないものですがこのハレーすい星もらってください。私からのお年玉です。（滋賀県大津市・阪神日本一15才）……【つぐ美：ロマンチック♥影：私は食べもののほうがいいな。ハレーよりカレーだ！】

PC-2001用

ユーフォー
UFO
アタック
ATTACK ゲーム

森本 隆志



内容

2001年，ＵＦＯ攻撃部隊のあなたの前に，敵国の核ミサイルが数機飛来した。

あなたの使命は，すべてのミサイルを破壊し，使命であるＵＦＯ攻撃をすることです。

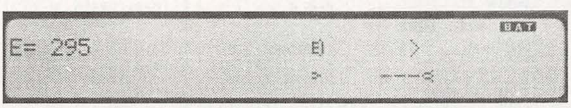
操作方法

⊞，⊟キーで上下，スペース・キーでビーム発射です。流星や，ときどき飛んでくる長距離ビーム（■■■>>>）をよけながら，すべての（⊐-）とＵＦＯを多く破壊してください。

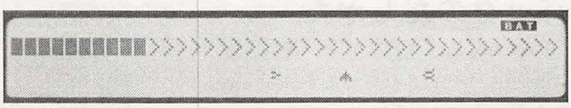
忘れてならないのは，左上に表示されているエネルギーで，（E]）を取って補給してください。

UFO ATTACKゲームのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 1,0,0:RANDOMIZE RND:Q=0:P=300:GT=30:GK=9:PS=20:BP=3:I=33:J=73:X=33:Z=
73:D=70
15 IA$="":JA$="":IB$="":JB$=""
20 O$(0)=">":FORA=1TO7:O$(A)=CHR$(&HE0+A):NEXT:O$(8)=CHR$(&HE6):O$(9)=">":O$(10)
=CHR$(&HE7)
30 BEEP27,1:WAIT40:LOCATE4:PRINT "U F O";:BEEP27,1:LOCATE 15:PRINT "A T T A C K"
;:BEEP27,1:LOCATE30:PRINT "G A M E"
40 BEEP20,2:LOCATE3:PRINT "ﾋﾞｰﾑ / [SPACE]key";:BEEP20,2:LOCATE25:PRINT"ｳｴ / [-]k
ey";:BEEP20,2:LOCATE65:PAUSE"ｼﾀ / [+]Key"
45 IFHS>0THEN BEEP10:FORA=0TO17:PRINT "*****";:NEXT:LOCATE10:PRINT "HI-SCORE=";H
S;:BEEP29,1:LOCATE45:PRINT HS$;" ｻﾝ"
50 LOCATE10:PRINT"G A M E   S T A R T";:BEEP17,5
60 RESTORE:A=&HFCAE:FOR C=0 TO 39:READ B$:POKE A+C,VAL("&H"+B$):NEXT C:BEEP27,1:
BEEP27,1
70 DATA 08,14,14,14,2A,08,14,1E,14,08,30,18,3C,18,30
80 DATA 14,1C,3C,1C,14,18,24,1A,24,18,08,1A,34,1A,08
90 DATA 14,14,08,08,00,3E,2A,2A,41,3E
100 IF Q=400 THEN GT=20:GK=7:PS=30:BP=7:ELSE IF Q=1000 THEN GK=3:PS=40:BP=10
110 IF INT(RND*GT)=GT/2 THEN JF=INT(RND*2)*40:BEEP1,1:BEEP20,1:GOSUB390
120 I=I+1:IF I=34 THEN IF IA$=O$(6)THEN 330 ELSE I=INT(RND*6)+22:IA$=O$(INT(RND*
11))
130 J=J+1:IF J=74 THEN IF JA$=O$(6) THEN 330 ELSE J=INT(RND*6)+62:JA$=O$(INT(RND
*11))
140 X=X+1:IF X=34THEN IF IB$=O$(6) THEN 330 ELSE X=INT(RND*5)+18:IB$=O$(INT(RND*
11))
150 Z=Z+1:IF Z=74 THEN IF JB$=O$(6) THEN 330 ELSE Z=INT(RND*5)+58:JB$=O$(INT(RND
*11))
160 PRINT CHR$(12);:LOCATE I:PRINT IA$;:LOCATE J:PRINT JA$;
170 P=P-1:LOCATE0:PRINT"E=";P;:LOCATE D:PRINT CHR$(&HE0);
180 LOCATE X:PRINT IB$;:LOCATE Z:PRINT JB$;
190 IF I=D AND IA$<>"" THEN IF IA$=O$(7)THEN P=P+30:BEEP25,2 ELSE GOSUB450:IA$="
"
200 IF J=D AND JA$<>""THEN IF JA$=O$(7) THEN P=P+30:BEEP25,2 ELSE GOSUB 450:JA$=
""
210 IF X=D AND IB$<>"" THEN IF IB$=O$(7) THEN P=P+30:BEEP25,2 ELSE GOSUB 450
220 IF Z=D AND JB$<>"" THEN IF JB$=O$(7) THEN P=P+30:BEEP25,2 ELSE GOSUB450:IB$=
""
230 K$=INKEY$:IFK$="-"THEN D=30 ELSE IF K$="+"THEN D=70 ELSE IFK$=" "THEN P=P-5:
BEEP31,1:FOR BE=D-1 TO D-3 STEP-1:LOCATE BE:PRINT"-";:IFBE=IANDIA$<>""ORBE=JANDJ
A$<>""ORBE=XANDIB$<>""ORBE=ZANDJB$<>""THEN260ELSE NEXTBE
240 IFP<=0THEN 340
250 GOTO 100
260 LOCATE BE:PRINT "■";
270 IF I=BE THEN IF IA$=">" OR IA$=O$(7) THEN P=P-20 ELSE IF IA$<>O$(6) THEN GOS
UB320:IA$="" ELSE IA$=""
280 IF J=BE THEN IF JA$=">" OR JA$=O$(7)THEN P=P-20 ELSE IF JA$<>O$(6) THEN GOSU
B320:JA$="" ELSE JA$=""
290 IF X=BE THEN IF IB$=">" OR IB$=O$(7) THEN P=P-20 ELSE IF IB$<>O$(6) THEN GOS
UB320:IB$="" ELSE IB$=""
300 IF Z=BE THEN IF JB$=">" OR JB$=O$(7)THEN P=P-20 ELSE IF JB$<>O$(6) THEN GOSU
B320:JB$="" ELSE JB$=""
310 GOTO 240
320 BEEP BP,1:Q=Q+PS:LOCATE BE-1:PRINT PS;:RETURN
330 BEEP20:FOR SF=34 TO 39:LOCATE SF:PRINT "■";:LOCATE SF+40:PRINT "■";:NEXT SF:
BEEP 22,1
340 BEEP 28,10:LOCATE0:PRINT "E=";P;:LOCATE10:PRINT "G A M E  O V E R";:BEEP20,3
:LOCATE50:PRINT"--- SCORE";Q;"---"
350 IFQ>1000 THEN BEEP31,10:FOR AS=0 TO 60 STEP 20:LOCATE AS:PRINT "*** GOOD SCO
RE ***";:BEEP8,1:BEEP10,1:NEXT AS:BEEP20:BEEP15:BEEP25,10:GOTO 380
360 IFQ>500 THEN FOR AC=0 TO 70 STEP 10:LOCATE AC:PRINT"+++ ﾌﾂｳ +++";:BEEP12,1:B
EEP13,1:NEXT AC:BEEP20,10:GOTO 380
370 BEEP1,10:FOR AK=0 TO 70 STEP 10:LOCATE AK:PRINT "<< ﾍﾀ <<<";:NEXT AK:BEEP 2,
5:BEEP1,10
380 IFQ>HS THEN PRINT CHR$(12);:LOCATE5:PRINT "ｱﾅﾀﾊ ﾊｲ ｽｺｱ ﾃﾞｽ !!!";:BEEP25:LOCA
TE40:INPUT "YOUR NAME=";HS$:HS=Q
385 GOTO 10
390 FOR JD=JF TO JF+GK STEP2:LOCATE JD:PRINT"■■";
400 K$=INKEY$:IFK$="-"THEN D=30:LOCATE70:PRINT" "; ELSE IFK$="+" THEN D=70:LOCAT
E30:PRINT" ";
410 LOCATE D:PRINT CHR$(&HE0);:NEXT JD
420 FOR JD=JF+GK+1 TO JF+38 STEP2:LOCATE JD:PRINT">>";:IFJD=D THEN 440 ELSE NEXT
 JD:FORKE=0 TO 10:K$=INKEY$:IFK$="-"THEN D=30 ELSE IFK$="+" THEN D=70 ELSE NEXTK
E
430 RETURN
440 IF D=30 THEN IA$="":IB$="" ELSE JA$="":JB$=""
450 PRINT CHR$(12);:LOCATED:PRINT CHR$(&HE0);"<";:BEEP29,1:LOCATE D:PRINT "■<";:
BEEP29,2:LOCATED:PRINT"■■";:BEEP1,5:P=P-60:RETURN
```



《写真１》すべてのミサイルを撃破せよ！



《写真２》長距離ビームに注意

《第１表》キャラクターの説明

	破　壊	そ　の　他	注　意
>　…………流星	不　可	ポイント0	撃つな！
⊐-　……ミサイル	可　能	ポイント0	必ず破壊
E]　……エネルギー	不　可	エネルギー補給	撃つな！
その他ＵＦＯ…………	可　能	ポイント20～40	破壊せよ
■■■>>>		長距離ビームに気をつけること。	



★学校の国語の先生は小さな女の子というところを５回も若い女の子といい「本音がでてしまうなあ」といった。（大阪府茨木市・小峰英昭15才）……【影：本音でつきあういい先生なのだ。編：影さんの本音はほどほどに。】

BM特選ランダムコーナー

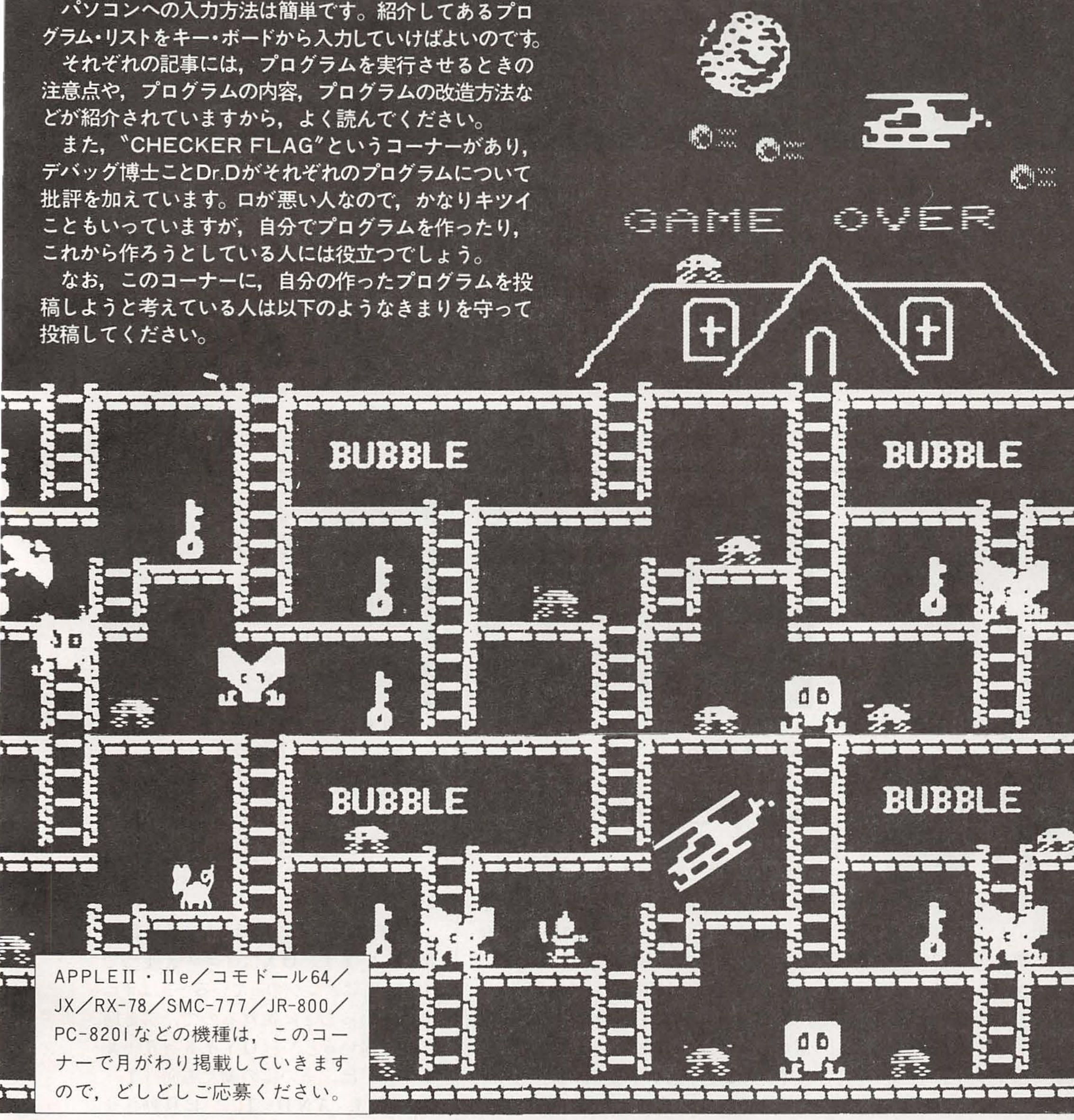
本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



APPLEII・IIe／コモドール64／JX／RX-78／SMC-777／JR-800／PC-8201などの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙3枚〜5枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなども必ずつける)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)、ページ数も書いてください)Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二〜三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピーディスクによる投稿も可。

内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

Kimcoのぶっちぎりテクニック考⑥
for MSX

木村　泰則

さあ，新春を祝って，〝ブッ・テク〟が元気にまいりますよ〜。

最近のベーマガに投稿されてくるゲームの中には，オドロクほど良くできているものがたくさんあります。ただ，この〝良くできている〟というのには2とおりの意味があって，

①アイデアが良い。

②テクニックが良い。

ということで，ベーマガに採用されるのは，この両方が良いものになるのですが（どちらかといえばアイデア重視です），投稿プログラムには，そういうのは意外と少ないのです。ことに，テクは良いがアイデアがイマイチ，というのが多いのです。

このコーナーも本来なら，みなさんからの投稿プログラムのなかから，ブッとんだアイデアとテクを持ったものを選んで，解説するつもりだったのです。しかし，そういったものが少ないので，僕がない知恵しぼって考えたプログラムを紹介することにしました。そして，とうとう「ない知恵」もなくなってしまいそうなのです！　どうかみなさん，助けると思ってブッとんだプログラムを投稿してください（MSXに限りません）。

今回は，節分ということで，豆まき（？）ゲームを作ってみました。

オニは下（した）！
for MSX



あなたは福の神となって，天上界に住みつくオニを退治してください。あなたは，上から，雲にのっているオニに豆を投げつけます。豆に当たったオニは下へ落ちていき，地面（一番下）に落ちたら面クリアですが，オニも負けじと雷で攻撃してきます。

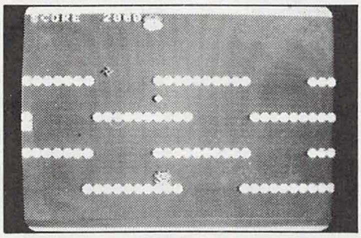
▶遊びかた

上にいるのが福の神で，カーソル・キーで左右に，スペース・キーで豆を下に落とします。豆は雲にのると窓の方向へころがりますが，うまく考えて落とさないとなかなか当たりません。

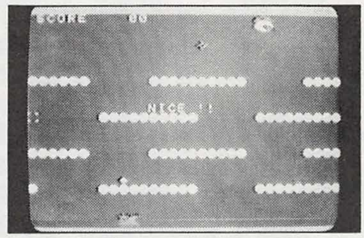
オニは雲の上をウロウロしています。豆に当たると下に落ちていきますが，下に雲があるときは，そこで止まります。

雷は雲をつきぬけて福の神に向かってくるので，ぼやぼやしているとすぐにやられてしまいます。

◆　◆　◆



《写真１》オニは下！　上にいるのが福の神である



《写真２》豆を落として，うまくオニに当たるとホラ！

▶テクニック

雲の移動に少々気を使っています。MID$を使って，このような効果をだす方法は，いろいろなところで紹介されているので，知っている人も多いと思いますが，160行を見てください。

MID$は，文字列のなかのある位置からある文字数だけ，とりだす関数です。XIは今動かす雲のナンバー（上から，0，1，2，3）で，まずLOCATEをきめます。

そして，X$から32文字分をとりだしてPRINTするのですが，この部分の〝ABS（…〟がくせ者です。XXは雲の移動のステップ数で，0〜31までの変化をくり返しています。

この〝ABS…〟の部分を〝XX＋1〟とすると，雲は全部同じ方向に流れてしまうので，おもしろくありません。そこで，XIが奇数のときは右に，そうでないときは左に流す（つまり，上から左，右，左，右に，それぞれの雲が流れる）ようにしているのです。XXは加算されていくので，そのままだと雲は左へ流れます。右に流すには，

MID$(X$, 31−XX, 32)

とすればうまくいきます。実際にやってみてください。

つまり，〝ABS…〟は，XIによって，左右に流れる雲をふりわけているのです。

170行では，雲の移動のための変数を扱っています。OXはオニのX座標ですが，雲にオニがのっているときはオニは雲といっしょに流れるので，雲と同じ高さにいるとき〝(OY¥8＝6＋XI＊4)〟は，その雲の動く方向〝(1−2＊(XI AND 1))〟に移動させます。

〝XX2(XX−(XI＝0))AND 31〟は，各雲は4回に1回しか表示しないので，XXを4回ごとに1ずつ足すようにしないと，雲がとびとびに動

《第1表》変数表

変数	内容
MX	福の神のX座標
BZ，BV	豆の位置と向き
SX，SY	雷の座標
SV	雷の横移動率
OX，OY，OV	オニの座標と向き
XI，XX	本文参照
X$	雷表示用の文字列
SC	スコア
LE	レベル

★僕の友人である睦君は，グロブダーのことを「クロブタ」と言ってひやかすが，僕の家に毎日遊びにきて，グロブダーをやっている。一体何ものなんだろうか？（岡山市・遠山智久13才）……【影：この〜，おしゃまさん！】

いたようになってしまうので，こうしてあります。

それともう一つ，たいしたことではありませんが，スプライトの定義（390～460行）の前半部分で変わったことをやっています。

ここは，オニのパターンの定義なのですが，オニは，足をバタつかせるだけなので，一度全身をB＄とC＄に読み込んで(390，400行)，そのうちの上半身分（LEFT＄…）と，新たに読み込む下半身分とをつなげて，三つの全身パターンを作っています。そのため，データが半分以下になっています（660～690行）。

オニは下！のプログラム・リスト（for MSX)

```
10 GOTO380
20 '♥♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥♥
30 '♥♥♥♥ FUKU ♥♥♥♥
40 K=STICK(0):MX=(MX+8*((K=7)-(K=3)))AND 255
50 PUTSPRITE 0,(MX,0),8,3:PUTSPRITE 1,(MX,0),15,4
60 IF ABS(MX+8-SX)<16 AND SY=0 THEN 230
70 '♥♥♥♥ MAME ♥♥♥♥
80 IF STRIG(0) THEN VPOKE BZ,32:PLAY"L16V15O7CEC":BZ=6177+MX¥8
90 IF BZ=0 THEN 130
100 VPOKE BZ,32:A=VPEEK(BZ+32):IF A=152 THEN BZ=0:GOTO 130
110 BV=BV+(BV-SGN(OX¥8-(BZ MOD 32)))*(A=32):BZ=BZ-32*(A=32)-BV*(A>32):VPOKE BZ,1
28
120 '♥♥♥♥♥ INAZUMA ♥♥♥♥♥
130 VPOKE FNZ(SX,SY),32:IF SY=0 THEN SX=OX:SY=OY
140 SY=SY-8:SX=SX+SV*(SGN(MX-SX)):VPOKE FNZ(SX,SY),136
150 '♥♥♥♥♥ KUMO ♥♥♥♥♥
160 LOCATE 0,7+4*XI:PRINT MID$(X$,ABS(XX-31*(XI AND 1))+1,32);
170 OX=OX+8*(OY¥8=6+XI*4)*(1-2*(XI AND 1)):XX=(XX-(XI=0))AND 31:XI=(XI+1)AND 3
180 '♥♥♥♥♥ ONI ♥♥♥♥♥
190 OX=(OX+OV)AND 255::Z=FNZ(OX,OY):OV=OV*(1+2*(VPEEK(Z+32)<144))
200 PUTSPRITE 2,(OX-7,OY-5),9,1+OV¥8:IF ABS(Z-BZ)<2 THEN GOSUB 290
210 LOCATE 1,0:PRINTUSING"SCORE ####0";SC:GOTO 40
220 '♥♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥
230 SOUND 7,56:PLAY"L16V15O2BAGFEDC":LOCATE 10,7:PRINT"YOU FAILED"
240 FOR I=0 TO 99:A$=INKEY$:PUTSPRITE I AND 3,(0,209),0,0:NEXT
250 PLAY"L4S9M990O4RGAGA2O5CO4AGGEDC2L16","T255S9L4O4E1D1E2D2E1","T255L4S9O4CGC
GCGCGCGCGO5C1"
260 LOCATE 10,15:PRINT"GAME OVER":LOCATE 9,19:PRINT"TRY AGAIN ?";
270 A$=INPUT$(1):GOTO 500
280 '♥♥♥♥♥ FALL ♥♥♥♥♥
290 A=0:SOUND 1,1:SOUND 8,12
300 FOR I=0 TO 31:SOUND 0,I*4:PUTSPRITE 2,(OX,OY+I),8,5:NEXT
310 SOUND 8,0:OY=OY+32:A=A+1:IF VPEEK(FNZ(OX,OY+8))<144 THEN 300
320 SC=SC+5*(2^A):IF OY>168 THEN 330 ELSE 40
330 LOCATE 12,10:PRINT"NICE !!":SC=SC+LE*50+50
340 PLAY"L8S9M990O4GAG4A4O5CO4AGGEDC2","L8S9O4E2F2E4ABO5C2"
350 IF PLAY(0) THEN 350
360 LE=(LE+1) AND 7:GOTO 550
370 '♥♥♥♥♥♥ しょき せってい ♥♥♥♥♥♥
380 CLEAR:COLOR 15,4,7:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:DEFINT A-Z:KEY OFF:A=RND(-TIME)
390 RESTORE 660:B$="":FOR I=0 TO 15:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
400 C$="":FOR I=0 TO 15:READ A$:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
410 FOR I=0 TO 2:SPRITE$(I)=B$+C$
420 B$=LEFT$(B$,13):FOR J=0 TO 2:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
430 C$=LEFT$(C$,13):FOR J=0 TO 2:READ A$:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT J,I
440 RESTORE 710:FOR I=3 TO 5:B$=""
450 FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
460 SPRITE$(I)=B$:NEXT
470 RESTORE 790:FOR I=128 TO 152 STEP 8:FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE I*8+J,VAL("&H
"+A$):NEXT J,I
480 VPOKE 8208,164:VPOKE 8209,164:VPOKE 8210,244:VPOKE 8211,105
490 DEF FNZ(X,Y)=6144+(Y AND 248)*4+X¥8
500 LE=0:SC=0:SOUND 7,60
510 A$="T255L4S9M990O4GGO5CO4AGR2RGGO5CO4AGR2RAAGGEECCDEFGO5C"
520 B$="T255L4S9O4RFEDCCDERFEDCCDEGFEDFEDCGRRGC"
530 PLAY A$,B$
540 '♥♥♥♥♥ さくが ♥♥♥♥♥
550 CLS:FOR I=0 TO 9:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
560 FOR I=0 TO 31:VPOKE 6880+I,152:NEXT
570 X$=" "+STRING$(10,144)+" "+STRING$(4,28):X$=X$+X$+X$+X$
580 OY=144-32*(LE AND 3):OV=8:XI=0:XX=RND(1)*32
590 FOR I=0 TO 3:LOCATE 0,7+4*I:PRINT MID$(X$,ABS(XX-31*(I AND 1))+1,32);:NEXT
600 FOR I=0 TO 11:IF VPEEK(FNZ(72+I*8,OY+8))=144 THEN OX=72+I*8
610 NEXT
620 MX=120:F=0:SV=(LE¥4)+3:SX=OX:SY=OY:BZ=0
630 IF PLAY(0) THEN 630 ELSE FOR I=8 TO 10:SOUND I,0:NEXT:SOUND 7,56:GOTO 40
640 '♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥
650 '♥♥♥ ONI
660 DATA10,1A,0F,5F,7B,5B,3F,1C,4F,67,3F,1F,0E,5F,38,00
670 DATA10,B0,E0,F4,BC,B4,F8,70,E4,CC,F8,F0,E0,F0,70,3C
680 DATA1F,1C,78,F0,70,3C
690 DATA1F,1C,78,F3,38,00
700 '♥♥♥ FUKU
710 DATA07,3E,7D,FF,FF,F0,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00
720 DATAC0,F8,7C,FE,FE,1E,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00
730 DATA00,00,00,00,00,0F,3D,7D,F7,FB,FB,76,3F,07,00,00
740 DATA00,00,00,00,00,E0,78,7C,DE,BE,BE,DC,F8,80,00,00
750 '♥♥♥ KOKE
760 DATA00,00,1C,0A,DF,7F,2E,75,3B,75,2E,7F,DF,0A,1C,00
770 DATA00,00,C1,61,37,BF,FE,FC,F4,FC,FE,BF,37,61,C1,00
780 '♥♥♥ CHR
790 DATA00,18,3C,7E,7E,3C,18,00
800 DATA10,08,18,65,A6,18,10,08
810 DATA3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
820 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
```





★私たちは兄弟です。これからも，このペンネームでハガキをだすので，よろしく！（愛知県幸田町・モンキー上田13才，モンキー下田９才）……【**編**：今度は，一家そろって送ってね。**編集長**：友達にも紹介してね。】

MZ-2500用(BASIC M-25)

OUT THE BLOCK
(アウト ザ ブロック)

白沢　桂一



最初に

ＭＺ－2500を買ってから１か月が過ぎ，ようやくまともなゲームができあがりましたので発表します（私は，カラー・ディスプレイを持っていないので，色がおかしいと思う人は，ＣＯＬＯＲ文を変えてください）。

HOW TO PLAY

ＲＵＮすると，ゲームかコンストラクションか聞いてきますので，もしコンストラクションをするのなら，[2]を入力してください。ゲームならリターン・キーを押してください。

ゲームでは，自分をテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に操作して穴を掘っていき，石[」]をすべてドアの外にだしてください。でも，文字になっている部分のブロックは，掘ることはできません。

石の下が空白になっていれば，石は落下します。自分はドアを通過することもできます。[G]キーでやり直しができ，３回やり直すと，ゲーム・オーバーです。

コンストラクションでは，★をカーソル・キーで動かして，[1]～[5]のキーで設定します。

石は10個まで置けます。ドアと自分はそれぞれ一つずつです。二つ以上置くと，一番右下に置いたものに設定されます。[SHIFT]＋[CLR]で作成画面をクリアできます。リターン・キーを押すと，データのリストが出力されますので，一番最後の行より大きい数を入力してください。

そして，リストがでたらカーソルを左上に持っていって，リターン・キーを２回押してできあがりです。

改　造

30行の：面＝１の数字を変えると，その面からはじまります。610行のＩＦ訂＞３の数字を変えると，その回数までやり直しができるようになります。

画面の色は自分の好きなように変えてください。また，キャラクターもＰＣＧ　ＤＡＴＡを変えて作ってみてください。

こちら編集部！

来ました！ Super ＭＺ用プログラムの初投稿です。

リスト中の変数が漢字で表示できるなんて，初心者にとってはリストがわかりやすくて，たいへん便利ですね。入力のめんどうくささを除けば，こういうリストはＢＡＳＩＣを勉強する上で，とても参考になるのではないでしょうか。

桂一君が送ってくれたプログラム・テープには，ゲームの説明をしている桂一君の声が入っていて，その間にプログラムがロードされるという，Super ＭＺならではの作品でした。また，桂一君は，プログラムのあとにもアドベンチャー・ゲームのＢＧＭを録音してあり，このパズルゲームをやりながらＢＧＭが聞ける，というおもしろいくふうもしてくれました。

みなさんも新機種の特徴を生かしたゲーム・プログラムをどしどし投稿してください。

CHECKER FLAG

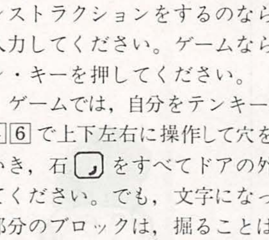
編：やっぱりスーパーＭＺですね。リストの中に漢字が入っていますね。

Dr.D：だがリストの入力が少しめんどうなんじゃないかな。変数にも漢字が使えるのは便利だが，あまり省略すると意味がなくなるな。

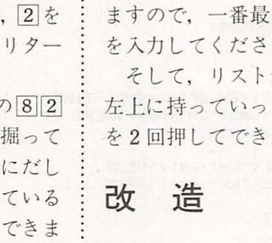
編：ところで，ゲームのほうはどうですか？

Dr.D：ゲームのほうはスーパーとはいかなかったようだ。ただ，カラフルなゲームには，なっている。早くスーパーＭＺの能力をぞんぶんに使ったゲームを作って投稿されるようになればいいのだが。

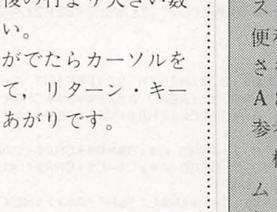
編：そうですね。それにしてもやっぱり，リストが見やすいですね。



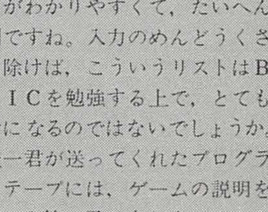
《写真１》１面はなんとベーマガの文字が…



《写真２》このドアから石を運びだします



《写真３》動かせなくなったら[G]キーで訂正



《写真４》３回訂正するとゲーム・オーバー

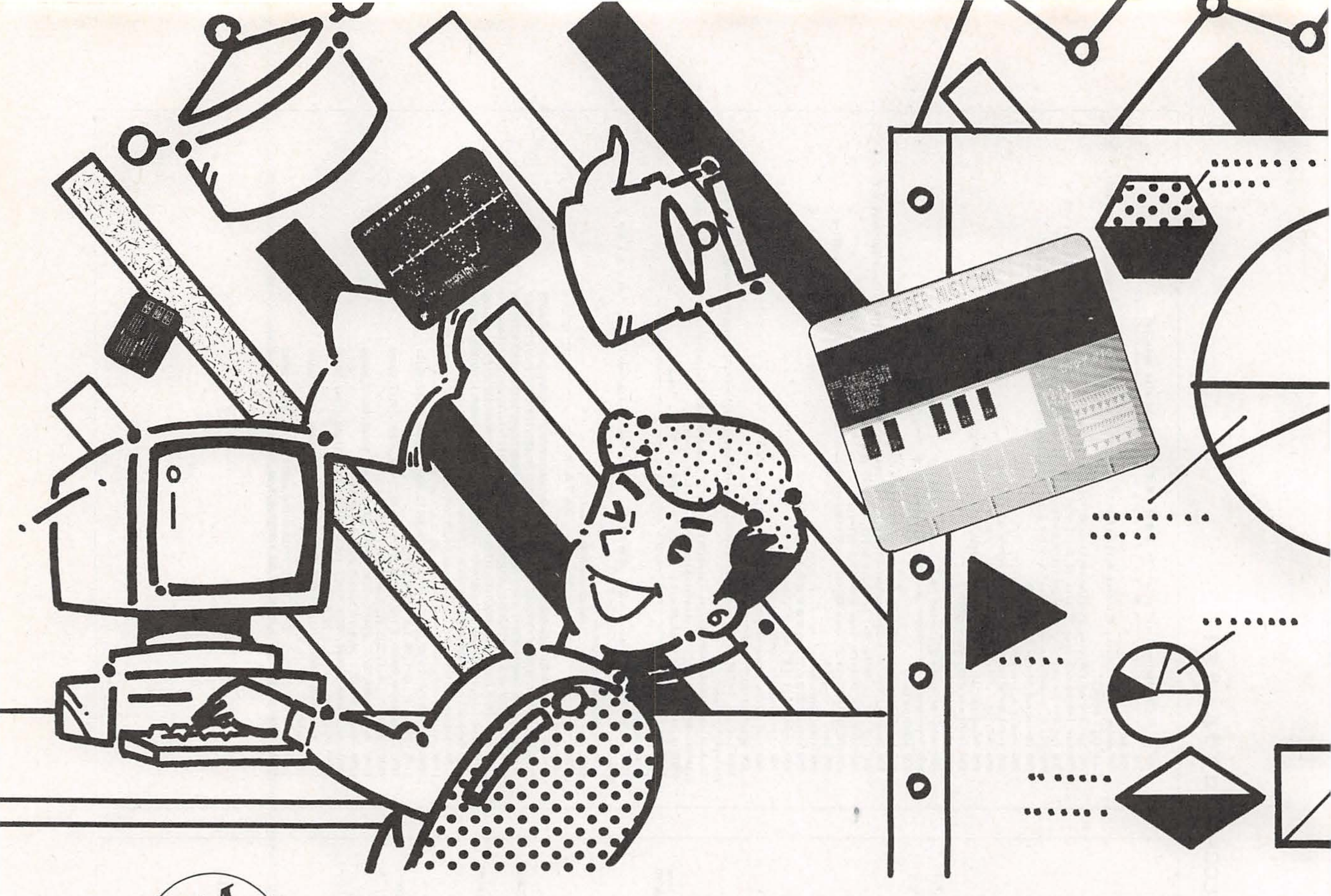
★今まではは読むだけのベーマガだったけど，これからはＯＦを通じて参加させてもらうぜい。（神奈川県川崎市・魔界村３丁目17才）……【編：ＯＦだけでなく，Ｑ＆Ａもたくさん新設されたので，ヨ・ロ・シ・ク！】

OUT THE BLCCKのプログラム・リスト

```
 10 init "CRT.40,12,0":kmode 1:init "CRT2:640,200,16":cls 3:gosub #PCG
 20 key 10,"CLS 3:KLIST 2"+chr$(13):init "KB:,0,1":click off:repeat on
 30 clear:dim P$(6),XY$(20,10),石X(10),石Y(10),石岡(10),PRI$(10):面=1
 40 '砂 ｺﾝｸﾘｰﾄ 石 出口 自分 右 左
 50 for I=0 to 6:P$(I)=chr$(&HEC9F+I*3):next I
 60 symbol (50,10),"OUT THE BLOCK",5,2,8:symbol (53,12),"OUT THE BLOCK",5,2,14
 70 print "{*** ゲーム を する ・・・・・ 1":print "* コンストラクション ・・・ 2"
 80 locate 0.8:input "1 か 2 の数字を押して下さい。";A$:if val(A$)=2 then #ｺﾝｽﾄ
 90 '----------------------- ★ 画 面 作 成 ★ ---------------------------
 100 klist 0:cls 3
 110 locate 0,11:print "面：1       得点：0000    訂正：0"
 120 locate 5,11:print akonv$(right$(str$(面),len(str$(面))-1));:goto 630
 130 '--------------------- ★ READ  DATA ★ ----------------------
 140 COL=15:gosub #PA
 150 on error goto #FIN
 160 for Y=1 to 10:read A$:for U=1 to 5
 170 Q$=right$("0000"+bin$(val("&H"+mid$(A$,U,1))),4):for X=1 to 4:E=X+U*4-5:XY$(E,Y)=P$(val(mid$(Q$,X,1
))):locate E*2,Y-1:print XY$(E,Y);:next X,U,Y
 180 read F:color 2:for I=1 to F:read 石X(I),石Y(I):石岡(I)=0:locate 石X(I),石Y(I):print P$(2);:next I:r
ead X,Y,出X,出Y
 190 color 5:locate X,Y:print P$(4);:color 6:locate 出X,出Y:print P$(3);:color 7
 200 COL=0:gosub #PA:line (0,165)-(639,170),pset ,14,BF
 210 '-------------------- ★ MAIN GAME ★ ----------------------
 220 play "T175@5L405@V105 DFGEDCE","T175@21@V100L806 EEFFDDEEDDEEG":key 0," "
 230 A$=inkey$:if A$="" then 330
 240 K$=A$:if A$="G" then #GIVE
 250 Q=X:W=Y:locate X,Y:print "  ";
 260 if (X=出X)*(Y=出Y) then color 6:locate X,Y:print P$(3);:color 7
 270 X=X+(A$="4")*2-(A$="6")*2:X=X+(X>38)*2-(X<0)*2
 280 Y=Y+(A$="8")-(A$="2"):Y=Y+(Y>9)-(Y<0)
 290 画$=scrn$(X,Y,2):if (画$=P$(0))*(画$="  ") then 380
 300 if (画$=P$(2))*((A$="8")+(A$="2")) then X=Q:Y=W:goto 380
 310 if 画$=P$(1) then X=Q:Y=W
 320 if 画$=P$(2) then gosub #PUSH
 330 color 5:locate X,Y:print P$(4-(K$="6")-(K$="4")*2);:color 7
 340 color 2:for CZ=1 to F
 350 if (石Y(CZ)<9)*(石岡(CZ)=0) then JX$=scrn$(石X(CZ),石Y(CZ)+1,2):if (JX$="  ")+(JX$=P$(3)) then loca
te 石X(CZ).石Y(CZ):print "  ";:石Y(CZ)=石Y(CZ)+1:play ."O5B":locate 石X(CZ).石Y(CZ):print P$(2);:gosub #D
OOR
 360 next CZ:color 7
 370 if ZX=1 then #CLEAR
 380 goto 230
 390 #PUSH:PU=0:FF=0
 400 repeat:FF=FF+1
 410 if (石X(FF)=X)*(石Y(FF)=Y) then PU=FF:color 2:goto 440
 420 until FF>F
 430 return
 440 if (A$="6")*(石X(PU)<38) then PC$=scrn$(石X(PU)+2,Y,2):if (PC$="  ")+(PC$=P$(3)) then 石X(PU)=石X(P
U)+2:locate 石X(PU),Y:print P$(2);:goto 480
 450 if A$="6" then X=Q:Y=W
 460 if (A$="4")*(石X(PU)>1) then PC$=scrn$(石X(PU)-2,Y,2):if (PC$="  ")+(PC$=P$(3)) then 石X(PU)=石X(PU
)-2:locate 石X(PU),Y:print P$(2);:goto 480
 470 if A$="4" then X=Q:Y=W
 480 color 7:CZ=PU:gosub #DOOR
 490 return
 500 #DOOR:color 6
 510 if (石X(CZ)=出X)*(石Y(CZ)=出Y) then locate 出X,出Y:print P$(3);:SC=SC+5:石岡(CZ)=1:play "L16GFEDC":
color 7:locate 19,11:print akonv$(right$("000"+right$(str$(SC),len(str$(SC))-1),4));
 520 ZX=1:for U=1 to F:if 石岡(U)=0 then ZX=0
 530 next U:color 7
 540 return
 550 '------------------------ ★ CLEAR ★ --------------------------
 560 #CLEAR:color 7
 570 面=面+1:locate 5,11:print akonv$(right$(str$(面),len(str$(面))-1));
 580 ZX=0:goto 130
 590 '--------------------- ★ GIVE  UP ★ ------------------------
 600 #GIVE:color 7
 610 訂=訂+1:if 訂>3 then #GAOV
 620 locate 37,11:print akonv$(right$(str$(訂),1));
 630 restore 1200:for I=1 to 面-1:for U=1 to 10:read A$:next U:read MSV1:for U=1 to MSV1:read Q,W:next U
:read Q1,W1,Q2,W2:next I
 640 goto 130
 650 #PA:for I=0 to 7:for U=0 to 199 step 8:line (0,I+U)-(639,I+U),pset ,COL:next U,I:return
 660 '-------------------- ★ GAME  OVER ★ ---------------------
 670 #GAOV
 680 color 7:cflash 1:locate 9,5:print "  GAME  OVER  ";:cflash 0
 690 color rnd(1)*7:locate 10,7:print " TRY AGAIN ? [Y/N] ";:A$=inkey$:if A$="Y" then run
 700 if A$="N" then color 7:print "{* お疲れさまでした。":end else goto 690
 710 '------------------- ★ コンストラクション ★ ----------------------
 720 #ｺﾝｽﾄ
 730 color 7:cls 3:klist 0:locate 0,11:print "1:";P$(0);"  2:";P$(1);"  3:";P$(2);"  4:";P$(3);"  5
:";P$(4);" END=CR";
 740 for I=0 to 170 step 16:line (0,I)-(639,I),pset ,15:next I
 750 for I=0 to 645 step 32:line (I,0)-(I,160),pset ,15:next I:line (639,0)-(639,160),pset ,15
 760 for Y=1 to 10:for X=1 to 20:XY$(X,Y)=P$(0):locate X*2-2,Y-1:print XY$(X,Y);:next X,Y
 770 key 0,"*******************":X=0:Y=0:play "@17L404@V110 DEFBA","@23L405@V110 DEFBA"
 780 A$=inkey$:if A$="" then 780
 790 locate X,Y:print XY$(X/2+1,Y+1);
 800 X=X+(A$="*")*2-(A$="*")*2:X=X+(X>38)*2-(X<0)*2
 810 Y=Y+(A$="*")-(A$="*"):Y=Y+(Y>9)-(Y<0)
 820 V=val(A$):if (V>0)*(V<6) then XY$(X/2+1,Y+1)=P$(V-1)
 830 if A$=chr$(13) then #DATA
 840 if A$="{" then key 0," ":goto 760
 850 color 6:locate X,Y:print "★";:color 7:goto 780
 860 '-------------------- ★ DATA  MAKE ★ ---------------------
 870 #DATA:color 7
 880 for Y=1 to 10:PRI$(Y)="":for X=1 to 19 step 4
 890 SU=0:for U=0 to 3:SU=SU+2^U*(-(XY$(X+3-U,Y)=P$(1))):next U:PRI$(Y)=PRI$(Y)+hex$(SU):next X,Y
 900 for Y=1 to 10:for X=1 to 20:if XY$(X,Y)=P$(4) then 自X=X*2-2:自Y=Y-1
 910 if XY$(X,Y)=P$(3) then 出X=X*2-2:出Y=Y-1
 920 if XY$(X,Y)=P$(2) then KEI=KEI+1:石X(KEI)=X*2-2:石Y(KEI)=Y-1:if KEI=10 then beep:KEI=0
 930 next X,Y:cls 3
 940 list 1190-:beep
 950 print "最後の行より大きい数を入力して下さい。"
 960 input "LINE No. ",LI
 970 cls:print LI;" DATA ";
 980 for I=1 to 10:print PRI$(I);",";:next I:print "* "
 990 print LI+10;" DATA ";KEI;",";
 1000 for I=1 to KEI:print right$(str$(石X(I)),len(str$(石X(I)))-1);",";right$(str$(石Y(I)),len(str$(石Y(
I)))-1);",";:next I
 1010 print right$(str$(自X),len(str$(自X))-1);",";right$(str$(自Y),len(str$(自Y))-1);",";right$(str$(出X
),len(str$(出X))-1);",";right$(str$(出Y),len(str$(出Y))-1)
 1020 print "カーソルを上に持っていき、CRを2回押して下さい。":end
 1030 '------------------------ ★ ファイナル ★ ------------------------
 1040 #FIN:color 6
 1050 COL=15:gosub #PA
 1060 print "{*** たいへん良く 出来ました。 ***":color 4:print " 是非、" コンストラクション " で
面を  * お作り下さい。":color 7
 1070 COL=0:gosub #PA:pause 6
 1080 play "L4CEEFEDEF","L8ABABABABABABAB":end
 1090 '--------------------- ★ PCG  DATA ★ ----------------------
 1100 #PCG
 1110 data EC9F,AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55
 1120 data ECA2,77FFDDFF77FFDDFF77FFDDFF77FFDDFF77FFDDFF77FFDDFF77FFDDFF77FFDDFF
 1130 data ECA5,000F1F3F7F7F7F7F7F7F7F7F3F1F0F0000F0F8FCFEFEFEFEFEF6F6E6CE9CF8F000
 1140 data ECA8,003F202F2F2F2F2F2F2F2F2F203F0000FC04F4F4F4F49494F4F4F4F404FC00
 1150 data ECAB,00382B370F09397FEFCFCF0F08387800001CD4ECF0909CFEF7F3F3F0101C1E00
 1160 data ECAE,010205070F0F0F0F0F0F0F070F0F00008040C0E0A0A6FCFCE6E0E000C0E000
 1170 data ECB1,00010203070565 3F3F6707070003070080 40A0E0F0F0F0F0F0F0F0E0F0F000
 1180 restore 1110:for I=1 to 7 :read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next:return
 1190 '----------------------- ★ 面 DATA ★ ------------------------
 1200  data 0A000,25002,503C5,88002,04008,00FBE,0008A,00D0A,00212,00104
 1210  data  4 ,12,1,28,1,6,5,6,6,28,9,2,6
 1220  data 00000,00000,3C1C0,22220,22400,3C400,20400,20220,201C4,00000
 1230  data  5 ,10,1,22,3,22,5,36,5,36,7,16,1,28,8
 1240  data 00084,50A0C,2941C,1283C,0500C,0A00C,1480C,2940C,50A1E,00000
 1250  data  5 ,12,0,28,4,16,5,22,7,28,7,4,1,26,8
 1260  data 00000,00000,7D05F,418C1,41542,79202,41044,41040,41044,00000
 1270  data  5 ,6,0,28,0,26,5,32,5,34,7,12,2,30,8
 1280  data 00008,00000,411FC,63008,55010,49020,41040,41080,411FC,00000
 1290  data  4 ,8,0,34,0,8,1,26,3,2,1,22,7
 1300  data 00002,00005,01312,7997C,94910,24D10,44010,08010,08020,10040
 1310  data  6 ,16,1,26,1,28,1,8,2,20,3,22,7,0,3,20,7
```



★表紙右上の少年の名前とパソコンの機種名を教えてください。（宮城県仙台市・ウンジャラ・モンジャラ15才）
……【編：通称「ベーマガぼうや」の名前はありません。みなさんでカワイイ名前を付けてあげよう！】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

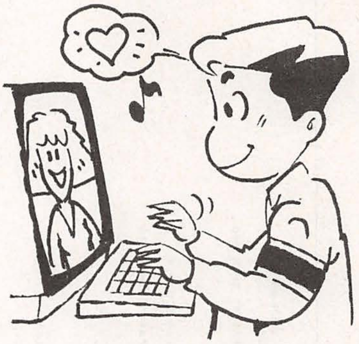
★フロッピーディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

MZ-1500用

悲苦画（ひくが）



相原　良之

内　容

この間，家の近くのあるデパートでX１用の〝喜楽画〟を使った。ハッキリ言って，ＭＺ－1500でこのようなソフトがでるはずもなく，しかたなく作ったのが，このグラフィック・ツールなのです（みんな力を合わせて，Ｘ１を追い抜こう！）。

使いかた

このソフトには，メインとサブの二つの仕事があります。

メイン・ジョブ（job＝仕事）

カラー指定（０～７）を押して，[Y]キーを押すと，タートル・グラフィックができます（カーソル・キーで移動）。なお，[N]キーを押すと，カーソル移動です。また[C]キーで画面クリア，[E]キーでＥＮＤです。

サブ・ジョブ

サブを呼ぶのは，スペース・キーです。〝↑〟を実行したいところへ移動（カーソル）して，[CR]キーでその仕事を実行します（〝ＲＥＴ〟はまちがえたときに押すと，メインへもどります）。

PAI-PAINT　まず，塗りたい色を決め，その後に境にする線の色を入力してください（塗りはじめる点は，メインできめてください）。

LIN-LINE　まず，第１座標をカーソルできめ，[CR]を押し，第２座標も同じように入力後，カラー指定をしてください。

CIR-CIRCLE　まず，半径を入力します（中心はメインできめる）。つぎに色指定をします。

BOX-BOX　〝ＬＩＮＥ〟と同じ方法で，２点を指定すると，その２点を対角線とする四角を描きます。カラー指定も同じです。

SEA-SEAL　〝ＬＩＮＥ〟と同じ方法で，２点を入力すると，その２点を対角線とする四角形の中の絵を別のところへＣＯＰＹ（コピー）します。第３座標目のところにＣＯＰＹします。

BIG-BIG　メインで指定したところを拡大します。また拡大するだけでなく，カーソルで移動して番号を押すと，対応した色をおけます。メインへは，[CR]でもどります。

BRU-BRUSH　これは，あの〝喜楽画〟にもある機能です。色，そして，濃さを入力後，カーソルがでます。そして，[Y]キーではじまります。[N]キーで一時停止，[CR]で完全に終了です。なお，カーソル・キーで移動もできます。

P. S.

〝ＳＥＡＬ〟を実行する場合，第１座標は四角の左上，第２座標は右下にしてください。そうしないと，うまく動きません。

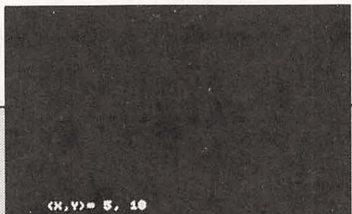
また，ＢＩＧ機能は，一番下にそれぞれの色の番号のキャラがでるので，参考にしてください。

なお，[CR]キーの左のほうにある〝↑↓←→〟のキャラをだすキーを押すとそれぞれの方向へ，８ドットずつ移動します。これで，タートル・グラフィックをすると，点線が描けます。

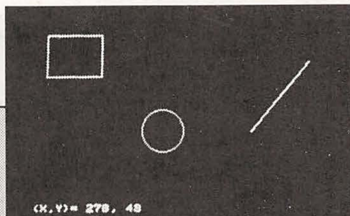
CHECKER FLAG

編：ＭＺ－1500の実用プログラムが過去１回しか掲載されていないという読者からの声に応えて登場しました。

Dr.D：各機種で言えることだが，実用は同じようなタイトル名が多い！　もっとアイデアに富んだものを待ってるぞ，ほら，身のまわりを見まわしてごらん。



《写真１》カーソルは小さな点です。下に座標がでる



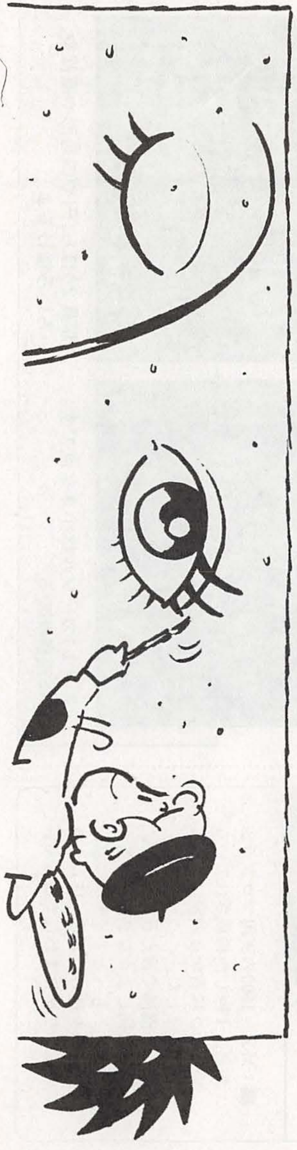
《写真２》ほら，円や四角形や直線や，いろいろ描けるよ

MZ-1500

★まじめに勉強やりますか？それとも影さんみたいになりますか？（神奈川県鎌倉市・平君14才）……【影：どうせ，人生を楽しく過ごすか，これで人生が終わりになるのかということだろ。おー，グサッ！編：大げさなー。】

悲苦画のプログラム・リスト

```
10 ' ********************************
20 ' *     ｶﾝｲ GRAPHIC TOOL ｢ﾋｸｶﾞ｣     *
30 ' *     WRITING BY  Y.AIHARA       *
40 ' *     1985/11/12   PEPE SOFT     *
50 ' *     FOR MZ-1500  (MZ5Z001)     *
60 ' ********************************
70 PRTY1:INIT"CRT:G":CLS3:CONSOLE 23,2,0,40:S=0:Z=1:B=1:DIM C$(7):FOR I=0 TO 7:R
EAD C$(I):NEXTI
80 FONT$(3,1)=HEXCHR$("FF8181818181FF FF8181818181FF FF8181818181FF")
90 DATA " ",!,%,&,$,#,●,■
100 REM ♥♥ MAIN JOB ♥♥
110 POKE 23666,0:GETA$
120 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$=""THEN110
130 IF A$="Y" THEN S=1
140 IF A$="N" THEN S=0
150 GOSUB1400
160 IF (A$>="0")*(A$=<"7") THEN C1=VAL(A$)
170 IF A$=" " THEN GOSUB 210
180 IF S=1 THEN SET[C1]X,Y
190 GOTO110
200 REM ♥♥ ANOTHER JOB ♥♥
210 POKE 23666,255:CURSOR0,23:PRINT[7,1]"PAI  LIN  CIR  BOX  SEA  BIG  BRU  RET"
220 CURSORZ,24:PRINT[7,1]"↑";
230 GET A$:IF A$="" THEN 230
240 CURSORZ,24:PRINT" ";
250 IF A$="■" THEN Z=Z+5:B=B+1:IF B>8 THEN B=8:Z=36
260 IF A$="■" THEN Z=Z-5:B=B-1:IF B<1 THEN B=1:Z=1
270 IF A$<>CHR$(13) THEN 220
280 PRINTSPC(40)
290 ON B GOSUB 310,390,570,630,810,1090,1240,110
300 RETURN
310 REM ♥♥ PAINT ♥♥
320 INPUT"COLOR .IS .";C2
330 IF C2<0 OR C2>7 THEN 320
340 INPUT"OUT COLOR .IS .";C3
350 IF C3<0 OR C3>7 THEN 340
360 LINE[C3]0,183,319,183
370 PAINT[C2],X,Y,C3
380 LINE[0]0,183,319,183:RETURN
390 REM ♥♥ LINE ♥♥
400 POKE 23666,255:GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 400
410 POKE 23666,0:PRINT"ｻﾞﾋｮｳ N.O.1."
420 GET A$
430 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$="" THEN 420
440 IF A$=CHR$(13)THEN 470
450 GOSUB1400
460 GOTO 420
470 GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 470
480 SET[7-POINT(X,Y)]X,Y:X1=X:Y1=Y:PRINT:PRINT:PRINT"ｻﾞﾋｮｳ N.O.2."
490 GET A$
500 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$="" THEN 490
510 IF A$=CHR$(13) THEN 540
520 GOSUB1400
530 GOTO 490
540 X2=X:Y2=Y
550 INPUT"COLOR .IS .";C2
560 LINE[C2]X1,Y1,X2,Y2:RETURN
570 REM ♥♥ CIRCLE ♥♥
580 INPUT"ﾊﾝｹｲ ";R
590 IF R<0 THEN 580
600 INPUT"COLOR .IS .";C2
610 IF C2<0 OR C2>7 THEN 600
620 CIRCLE[C2]X,Y,R:RETURN
630 REM ♥♥ BOX ♥♥
640 POKE 23666,255:GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 640
650 POKE 23666,0:PRINT"ｻﾞﾋｮｳ N.O.1.
660 GET A$
670 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$="" THEN 660
680 IF A$=CHR$(13)THEN 710
690 GOSUB1400
700 GOTO 660
710 GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 710
720 SET[7-POINT(X,Y)]X,Y:X1=X:Y1=Y:PRINT:PRINT:PRINT"ｻﾞﾋｮｳ N.O.2."
730 GET A$
740 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$="" THEN 730
750 IF A$=CHR$(13) THEN 780
760 GOSUB1400
770 GOTO 730
780 X2=X:Y2=Y
790 INPUT"COLOR .IS .";C2
800 BOX[C2]X1,Y1,X2,Y2:RETURN
810 REM ♥♥ SEAL ♥♥
820 POKE 23666,255:GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 640
830 POKE 23666,0:PRINT"ｸﾞﾝｶﾞ ｻﾞﾋｮｳ N.O.1."
840 GET A$
850 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$="" THEN 840
860 IF A$=CHR$(13)THEN 890
870 GOSUB1400
880 GOTO 840
890 GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 890
900 X1=X:Y1=Y:PRINT:PRINT:PRINT"ｸﾞﾝｶﾞ ｻﾞﾋｮｳ N.O.2."
910 GET A$
920 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$="" THEN 910
930 IF A$=CHR$(13) THEN 960
940 GOSUB1400
950 GOTO 910
960 GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 960
970 X2=X:Y2=Y
980 PRINT:PRINT:PRINT"ｻﾞﾋｮｳ"
990 GET A$
1000 C=POINT(X,Y):SET[7-C]X,Y:SET[C]X,Y:IFA$="" THEN 990
1010 IF A$=CHR$(13)THEN 1040
1020 GOSUB1400
1030 GOTO 990
1040 X3=X:Y3=Y
1050 J1=X3-X1:I1=Y3-Y1
1060 FORI=Y1TOY2:FORJ=X1TOX2
1070 C2=POINT(J,I):SET[C2]J+J1,I+I1
1080 NEXT J,I:RETURN
1090 REM ♥♥ BIG ♥♥
1100 PRTY0:CONSOLE:CLS:X9=0:Y9=0
1110 FOR I=0 TO 23:FOR J=0 TO 39
1120 CURSORJ,I:IF (J+X<319)*(I+Y<199) THEN PRINT [7]C$(POINT(J+X,I+Y));
1125 NEXT:NEXT
1130 CURSOR0,24:PRINT"1..! 2..% 3..& 4..$ 5..# 6..● 7..■";
1140 C=PEEK($D000+X9+Y9*40):CURSORX9,Y9:PRINT [7]"■";
1150 GET A$:POKE $D000+X9+Y9*40,C:IF A$="" THEN 1140
1160 FPRINT[X9,Y9]0
1170 IF A$=CHR$(13) THEN CONSOLE 23,2,0,40:CLS:PRTY1:RETURN
1180 IF (A$>="0")*(A$=<"7") THEN CURSORX9,Y9:PRINT[7]C$(VAL(A$)):SET[VAL(A$)]X+
X9,Y+Y9
1190 IF A$="■" THEN Y9=Y9-1:IF Y9<0 THEN Y9=0
1200 IF A$="■" THEN Y9=Y9+1:IF Y9>23 THEN Y9=23
1210 IF A$="■" THEN X9=X9-1:IF X9<0 THEN X9=0
1220 IF A$="■" THEN X9=X9+1:IF X9>39 THEN X9=39
1230 GOTO1140
1240 REM*** BRUSH ***
1250 XA=0:YA=0:V=0
1260 INPUT"ｲﾛﾊ ";C5
1270 INPUT"ｺｻ(1..ｺｲ----10..ｳｽｲ)";K
1280 FPRINT[XA,YA]0
1290 GET A$
1300 IF A$="■" THEN YA=YA-1:IF YA<0 THEN YA=0
1310 IF A$="■" THEN YA=YA+1:IF YA>22 THEN YA=22
1320 IF A$="■" THEN XA=XA-1:IF XA<0 THEN XA=0
1330 IF A$="■" THEN XA=XA+1:IF XA>39 THEN XA=39
1340 IF A$="Y" THEN V=1
1350 IF A$="N" THEN V=0
1360 IF A$=CHR$(13) THEN PRINT:PRINT:RETURN
1370 IF V=1 AND INT(RND(1)*K)=0 THEN SET[C5]XA*8+INT(RND(1)*8),YA*8+INT(RND(1)*8
)
1380 FPRINT[XA,YA]1:GOTO1280
1390 REM ♥♥ KEY INPUT ♥♥
1400 IF A$="■" THEN Y=Y-1
1410 IF A$="■" THEN Y=Y+1
1420 IF A$="■" THEN X=X-1
1430 IF A$="■" THEN X=X+1
1440 IF A$="(" THEN Y=Y-8
1450 IF A$=")" THEN Y=Y+8
1460 IF A$="/" THEN X=X-8
1470 IF A$="?" THEN X=X+8
1480 IF A$="E" THEN CLS:CONSOLE:CCOLOR,,7,0:END
1490 IF A$="C" THEN CLS2
1500 IF X<  0 THEN X=0
1510 IF X>319 THEN X=319
1520 IF Y<  0 THEN Y=0
1530 IF Y>184 THEN Y=184
1540 CURSOR0,23:PRINT"(X,Y)=";X;",";Y;"  ":RETURN
```



★もし，あなたにもう会うことができないのなら，僕にとってこれほど辛いことはありません。（京都府与謝郡・中村誠身17才）……【影：これで，読者のみんなに会えたろう。ガマンしといて。】

PC-8801/mkII/SR用

(N88-BASIC) ディップスイッチSW2の7番をOFFにしてROM-BASICをたちあげてください。

ラジオ番組予約プログラム

大井　万紀人



内　容

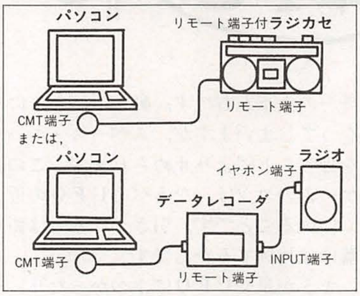
ＮＨＫの英会話やドイツ語などの語学講座や，高校国語Ｉなどの高校講座をラジオで聴いている人は多いと思います。実は，僕もその１人で，英会話を毎日(？)聴いています。

この番組は，１日に２回の再放送を含めて朝，昼，晩と３回の放送があります。昼は学校にいるので，朝か晩に聴くことになりますが，朝寝坊して聴けないと，晩に聴くということになってしまいます。

ところが，晩の放送は，７時～７時15分なので，テレビは見れない，ご飯は食べれない。そうです。悲惨な時間帯なのです。そこで，テレビを見ている間にパソコンに録音させて，あとでゆっくり聴こう，というのがこのプログラムです。

使いかた

まず，パソコンとラジカセを用意します（ラジカセはリモート端子のあるもの。またはパソコンのデータ・レコーダにラジオを接続してもよいでしょう）。そして，両方の電源を入れます。ラジカセ（データ・レコーダ）には，録音するためのテープを入れます。

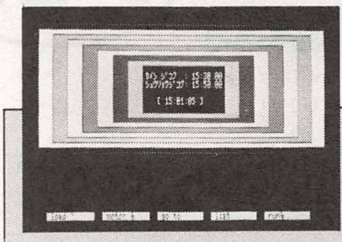


《第１図》接続方法

つぎにＣＭＴ端子にケーブルをつなぎます。そして，そのリモート端子のみをラジカセに接続します。接続したら，ラジオを目的の放送局に合わせ，録音ボタンを押します。

これができたら，プログラムを走らせます。まず，パソコン内蔵のタイマーを合わせるか聞いてきますので，必要な人は[Y]を押してセットします。

つぎに録音開始時間と，終了時間を入力し，用意できたら[Y]を押して，手順はこれで終わりです。



《写真１》開始，終了時刻を設定して，時間待ちの画面

注意することは，ラジカセの録音ボタンを押し忘れたり，タイマーをセットしなかったりすることです。また，誰もいない部屋からラジオが聞こえてくる…。行ってみると，このプログラムを動かしていた…。なんてことがないよう，ボリュームをさげるか，イヤホン端子をつないで音を低くしてください。また，録音途中でストップ・キーを押すと，モーターは動いたままになってしまいますので，ファンクション・キーの[F2]を押してください。そうすると，モーターは止まります。

ラジオ番組予約プログラムのリスト

```
10 CONSOLE 0,25,1,1:WIDTH 80,25:KEY 2,"motor "+CHR$(&HD):COLOR 5:WINDOW(-40,0)-(
600,200)
20 CLS 3:LOCATE 20,5:INPUT "ジカン ヲ アワセマスカ [ Y or N ]";Y1$
30 IF Y1$="y" OR Y1$="Y" THEN 40 ELSE 50
40 LOCATE 15,7:INPUT "ジカン ヲ イレテクダサイ, [ xx:yy:zz ]=";T$:TIME$=T$
50 CLS :N=0:LOCATE 20,5:PRINT "タダイマ ノ ジカン :";TIME$
60 LOCATE 15,7:INPUT "カイシジコク ヲ イレテクダサイ,        [ xx:yy:zz ]=";A$
70 LOCATE 15,8:INPUT "シュウリョウ ジコク ヲ イレテクダサイ, [ xx:yy:zz ]=";A1$
80 LOCATE 20,10:INPUT "ジュンビ ハ イイデスカ? [ y or n ]";S$:IF S$="y" OR S$="Y" THEN
90 ELSE 170
90 CLS:FOR I=0 TO 8:LINE (195-I*30,50-I*5)-(365+I*30, 95+I*5),2,B:NEXT
100 FOR I=0 TO 7:PAINT (365+I*30-2,95+I*5-2),I,2:NEXT
110 CLS:LOCATE 30,7:PRINT  "カイシ ジコク  : ";A$:LOCATE 30,8:PRINT "シュウリョウジコク: ";A1
$
120 LOCATE 33,10:PRINT "[ ";TIME$;" ]":IF TIME$=A$ THEN MOTOR:GOTO 130 ELSE 120
130 LOCATE 33,10:PRINT "[ ";TIME$;" ]"
140 IF N=2 THEN END
150 IF TIME$=A1$ THEN N=2  :MOTOR:GOTO 190
160 GOTO 130
170 IF N=0 THEN 50 ELSE 180
180 CLS :GOTO 50
190 CLS:LOCATE 32,9:PRINT "シュウリョウ シマシタ,"
```

★僕は，ごはんに生クリームとマヨネーズをかけて食べる。影さんにはできまい。（広島県佐伯郡・由美子命13才）……【影：そういや，クリスマスといえば，ケーキのかわりにごはんにろうそくを立て…。編：気味わるー。】

クイズに答えてすてきなプレゼントを！

つぐ美のWHITE（ホワイト） ROOM（ルーム）



もんだい

今回は，MZ－1500用に「こんにちは，UFOく～ん・ゲーム」を作ってみました。

このプログラム・リストの空白（①～③）の部分を埋めてください。そして，プログラムが正常に動くようにしてください。

ゲームのせつめい

UFOは星をあつめなければいけないのですが，操じゅう不能になってしまいました。そこでキミ（☺）がUFOをコントロールしなければなりません。UFOはキミのほうに近づいてくる性質がありますが，加速がつくのでコントロールするのは，簡単ではありません。10個の星にUFOがぶつかれば，1面クリアでつぎの面に進みます。

☺の操作のしかたは，カーソル・キーの上下左右です。動きっぱなしになってしまいますが，スペース・キーを押すことにより止められます。このゲームのコツは，なるべくUFOの近くにいることです。引きつける力は距離に反比例するからです。

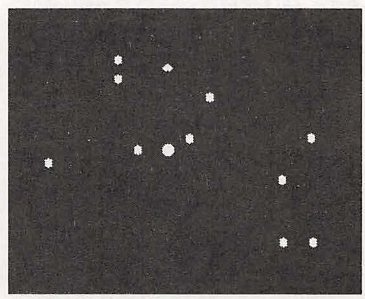
キミが星やUFOにぶつかったり，UFOが画面の外のほうに行ってしまったらGAME　OVERです。動かなければUFOがキミのまわりをまわっていることでしょう。

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	☺の水平，垂直座標
ST	星の数
TX，TY	UFOの水平，垂直座標
XX，YY	☺の水平，垂直移動量
VX，VY	UFOの水平，垂直移動量
R	☺とUFOの距離
SC	スコア
C	☺とUFOの角度

ヒント

① 4文字です。
② 170行を参考に。
③ 何行にジャンプするのでしょう？



▲こんにちは，UFOく～ん・ゲームの画面

1月号の正解と解説

正解：① 2＾
② VX＝0：VY＝0：GOTO　340
③ VX＝XX：VY＝YY

解説：

① 実行画面の写真を見るとわかるように，ゲーム画面は対称的になっていて4分の1のデータ量でするようになっています。データは1バイトの数値だから8ビットなので，一つのデータにより，横8個のカベがあるかないかをあらわしています。

ところで，データのどのビットが1かを調べる簡単な手として，ANDを使う方法があります。ANDとはみなさんもよく知っているように論理積といって，1と1のとき1になってその他の場合0になります。

つまりデータの4ケタ目が1かどうか調べるならデータと8をANDすればいいわけです。そして答えが1ならデータのそのケタは1だといえます。

なぜ4ケタ目を調べるとき8とANDするかというと，2＾(4－1)＝8だからです。データは2進数だから2の階乗になるわけです。ここまで説明すれば答えはわかったでしょう。

100行のFOR　I＝0　TO　7はデータの1ケタ目から8ケタ目までを調べるためにあります。したがって答えは「2＾」になります。

② この問題は毎月同じような問題が出題されていたので，やさしかったと思います。270行でパックン・ハートの移動先のキャラクタのコードが変数Sに読み込まれます。290行で，移動先のキャラクタがカベかどうか調べています。ところでVXとVYはパックン・ハートの水平，垂直移動量なので，パックン・ハートを止めるには，VX，VYをゼロにすればいいですね。したがってVX＝0：VY＝0までは容易に答えられるでしょう。

ヒントには「どこに飛ぶかもんだいです」とあるのでこの後にGOTO文がくることが予想できます。

それでは，どこにGOTOするか考えてみましょう。VXとVYをゼロにしてしまったのだからパックン・ハートは止まっているわけで（あたりまえ！），動いていないのだから，わざわざ動かすルーチンに行かなくてもいいわけです。

つまり，いきなりつぎのルーチンに行ってしまっていいわけです。300行は，移動先がモンスターかどうか調べているから飛ばせます。

310行と320行は，パックン・ハートを消して移動させて描いていると

こんにちは，ＵＦＯく～ん・ゲームのプログラム・リスト（ＭＺ－1500用）

```
10 VR=53248:SC=0
20 X=19:Y=12:ST=10:VX=0:VY=0
30 TX=INT(RND(1)*10)+5-(RND(1)<.5)*20
40 TY=INT(RND(1)*6)+5-(RND(1)<.5)*10
50 PRINT CHR$(22);
60 FOR I=1 TO ST
70 RX=INT(RND(1)*30)+5:RY=INT(RND(1)*20)+2
80 IF(RX=X)*(RY=Y)THEN 70
90 IF PEEK(RX+RY*40+VR)=107 THEN 70
100 POKE RX+RY*40+VR,107:①
110 GOTO 290
120 GET A$:IF A$=" " THEN XX=0:YY=0:GOTO 170
130 IF A$="→" THEN XX= 1:YY =0:GOTO 170
140 IF A$="←" THEN XX=-1:YY= 0:GOTO 170
150 IF A$="↑" THEN XX= 0:YY=-1:GOTO 170
160 IF A$="↓" THEN XX= 0:YY= 1
170 POKE X+Y*40+VR,0
180 P=PEEK(X+XX+(Y+YY)*40+VR)
190 IF(P=107)+(P=$C7)THEN X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO 390
200 IF(X+XX>39)+(X+XX<0)+(Y+YY<0)+(Y+YY>24)THEN 220
210 X=X+XX:Y=Y+YY
220 ② X+Y*40+VR,$CE
230 AX=TX-X:AY=TY-Y:R=SQR(AX*AX+AY*AY)
240 IF AX=0 THEN C=π/2*SGN(AY):GOTO 260
250 C=ATN(AY/AX)
260 IF AX<0 THEN VX=VX+COS(C)/R:VY=VY+SIN(C)/R:GOTO 280
270 VX=VX-COS(C)/R:VY=VY-SIN(C)/R
280 IF(TX>=0)*(TX<40)*(TY>=0)*(TY<25)THEN POKE TX+TY*40+VR,0
290 P=PEEK(TX+INT(VX)+(TY+INT(VY))*40+VR)
300 IF P=107 THEN SC=SC+1:ST=ST-1
310 IF P=$CE THEN 390
320 TX=INT(TX+VX):IF ABS(VX)>2 THEN VX=2*SGN(VX)
330 TY=INT(TY+VY):IF ABS(VY)>2 THEN VY=2*SGN(VY)
340 IF(TX>=0)*(TX<40)*(TY>=0)*(TY<25)THEN POKE TX+TY*40+VR,$C7:GOTO 360
350 IF(TX<-20)+(TX>60)+(TY<-12)+(TY>32)THEN 390
360 IF ST<>0 THEN ③
370 CURSOR 10,8:PRINT"ROUND CLEAR"
380 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 20
390 FOR I=0 TO 10:POKE X+Y*40+VR,$CF
400 FOR J=0 TO 100:NEXT:POKE X+Y*40+VR,$CE
410 FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
420 CURSOR 10,8:PRINT"SCORE";SC;
430 REM  PROGRAMED BY DANCOUGA
```

ころなので，飛ばせます。

330行は，拾った豆の数が156個になったかどうか調べているので，これも飛ばせます。なぜなら，動いていないのに豆を拾うことはないからです。

340行は，パックン・ハートとエイリアンのキョリをはかっているので飛ばせません。したがって答えは，「ＶＸ＝０：ＶＹ＝０：ＧＯＴＯ 340」になります。

③　230行から260行は，キー入力を調べ，それがパックン・ハートをどの方向に移動させようとしているかを，ＸＸとＹＹの変数を使ってあらわしています。そして560行へ飛ばしています。

560行では移動させたい方向にカベがあるかどうかを調べているのですが，カベがない場合どうするかが問題です。このまま270行にもどってしまったら，パックン・ハートは今までの方向に移動してしまいます。したがって移動する方向をかえなければならないので，答えは「ＶＸ＝ＸＸ：ＶＹ＝ＹＹ」になります。

正解者の中から，抽選で10名様に，化成バーベイタムから提供していただいたデータライフ５インチ・フロッピーディスケット「Ｍ－２Ｄ」ツインパック（写真右）をプレゼントします。ふるってご応募ください。



★応募のきまり

官製ハガキに下の応募券を貼り，クイズの答（①～③）と住所，氏名，年齢，職業（学校名），および，今月号の特選プログラム・コーナーでおもしろかったゲーム名，持っている機種名を明記の上，下記のあて先まで，お送りください。

●あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社出版部 月刊マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「つぐ美のＷＨＩＴＥ ＲＯＯＭ」２月号係

●しめ切り：１月25日

●発表は本誌３月号（２月８日発売）

１月号の当選者……

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，厳正な抽選の結果，下記のかたがたが当選です。

作田　瑞（大阪府茨木市）／杉田哲也（大阪府松原市）／井上　大（千葉県市川市）／奥田健蔵（千葉県松戸市）／日笠　宏（愛知県名古屋市）／佐々木周二（兵庫県神戸市）／高橋慶一（岩手県江刺市）他３名のみなさん

応募券
ベーマガＷ．Ｒ
２月号

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：Dr.，MSXユーザーのたかしくんから，またユカイなゲームがきましたよ。

Dr.D：どれどれ。ほー，だれでも知っている孫悟空をテーマにしたゲームだな。ゲーム性はイマイチだが，アイデアとキャラクターは文句なしじゃ。

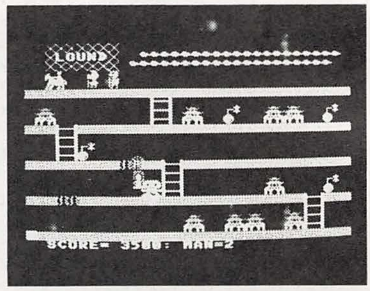
編：この悟空のキャラクターなんか，市販ソフトにも負けないものですね。欲を言えば八戒（はっかい）や沙悟浄（さごじょう），三蔵法師（さんぞうほうし）のキャラクターをもう少し，悟空なみに大きくしてもよかったですね。それと，ゲーム内容にもひとくふうあれば，市販ソフトとしても通用するかもしれませんね。

影：しかし，たかしくんはいつもゲーム・アイデアがすばらしい。タイトルを見ただけで内容が期待できますよ。

Dr.D：いつも言っているように，ゲームはアイデアが重要だ。プログラム・テクニックはパソコン歴に左右されてしまうところもあるが，アイデアだけはパソコン歴や年令，性別に関係なくだれもが自由に能力を発揮できるというメリットもある。

編：ナイショの話なんですが，このたかしくん，じつはお子さんもいる会社員なんです。それでいて，この柔軟な発想を持っているというのは，ほんとうにすばらしいですね。頭のやわらかいみんなにも，ぜひ見習ってほしいですね。

影：ベストプログラム・コンテストも，アイデア優先で選んでほしいものです。みなさんもガンバッテください。



《写真》ＭＳＸ用「悟空」

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

タイトル	住所	氏名
ＭＯＧやん	福島市	渡辺憲夫君
宇宙戦争	奈良市	影本英樹君
ＢＡＬＬＳ　ＨＯＰＥＲＳ	静岡県島田市	新野恵貴君
ＷＡＲＰ　ＭＡＣＨＩＮＥ	東京都練馬区	吉田貴裕君
ＭＥＶＩＯＵＳ３	岩手県大船渡市	西村文仁君
スライム	大阪府南河内郡	城戸保行君
まみさんＳＯＳ	神奈川県横浜市	工藤幹雄君
電話帳	埼玉県越谷市	柳川義則君
ＭＯＮＳＴＡＮ80	北海道北見市	森谷憲司君
ＮＩＧＨＴ　ＷＡＲＳ	徳島市	星合健二君
ＦＯＯＬＩＳＨ　ＧＡＭＥ	青森県八戸市	佐々木威君
ポーカー	香川県高松市	坂井進史君
スター・ファイター	東京都台東区	佐原　太君
ＲＡＬＬＹ　ＧＡＭＥ	山口県熊毛郡	がんばれどっぺ君
ぶっちの垂直とびゲーム	奈良県磯城郡	坊農　誠君
ＨＵＮＧＲＹ　ＧＯＭＩＧＯＮ	兵庫県宝塚市	末吉克行君
脱出!!ＣＰＵ	奈良県生駒郡	中田昌憲君
ＲＯＣＫＥＲ	和歌山市	宮脇重卓君
ＢＡＴＴＬＥ　ＦＩＥＬＤ	愛媛県松山市	芳之内伸一君
リバー・パトロール	宮崎県延岡市	前田信行君

投稿ありがとうコーナー

☆60年11月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

佐々木智義／中田英治／佐々木通雄／浅井豊／泉　昭彦／吉田啓介／佐々川義浩／大屋雅人／ＡＮＧＬＥＲＳ／藤田　統／村本寿明／森下裕貴／皆川　徹／一野瀬昌則／Ｋ．ＩＫＩ／河村俊秀／竹治秀敏／斉藤毅／鈴木義弘／吉村公一郎／冨樫亮介／佐藤毅聡／鈴木將顕／安本知典／大脇宏仁／入学紀文／小林裕之／神尾宏光／ＨＩＲＡＭＥ／浅井純一／浅野祐一／寺田研司／原　貴仁／松田名由／町田周太郎／広瀬昭彦／おお！ぴいび♡／ＤＲＯＯＰＹ／福原孝幸／松尾博継／宮下穂高／田口達太／森田義一／柴田　弘／黒沢雅仁／高橋　亘／曽根淳一／金子道明／大野竜二／松井良博／酒寄政章／白井健夫／ＦＥＮ／磯　利光／ゴキ・ゴキオ／中村直人／猪俣裕之／西村　聡／末永　克／和田　勝／林　譲／小笹龍一／小野宏史／小川義幸／堀　一夫／和津田啓史／Ｃ－Ｃ－Ｂ／須羽密夫／平沢啓介／水谷喜宏／早川浩司／つるつる／松下一樹／松原克幸／森岡伸夫／ホームズくん／中富　仁／亀田健司／筒井英樹／清水正己／大井万紀人／岩本隆史／石井達範／伊瀬賢啓／村山直樹／岩永将幸／中田昌憲／金井勇人／穴吹　智／城田時也／安福昭浩／小林武彦／南　賢一／空矢留蔵／住　陽一／石井英樹／杉山　学／中村隆史／Ｈ．Ａ．Ｌ／松井信和／高田清一／森本隆志／増田博昭／永吉崇史／小門前伸司／道添浩志／ひょらたこ／ＺＵＭＥＤＡ／奈良　毅／小川康弘／ＴＨＥ　ＦＭ／どーもーぱおい／ＢＥＡＲ.／師岡将義／麻田博達／小林和寿／原　孝宏／白沢桂一／木下　賢／熊谷顕一／河村武郎／福田祐二／桙　泰行／浜岡隆二／高橋靖雄／ＰＯＣＨＩ／岩永将幸／西本章一／山元健司／居場祐治／黒田久泰／布目　基／大本文り　小田悦司／渡辺渉／片岡謙二／右田博敬／目付悪人／南保英孝／鈴木哲夫／たかしくん／六川一彦／岡村克宜／佐藤一二三／木村和正／加藤伸幸／岩清水顕／大川明宏／清水正己／木村博文／湯浅正泰／江波隆志／沖田総司／菅原秀幸／森田真一／北田完治／N.O／梶山英司／山本利恭／福士忠博／三村康夫／Ｍr.！／末平正治／塚田正樹／大河内治雄／ＫＡＮＺＡＢＵＲＯ／滝脇順司／清水啓明／屋代　史／石崎浩章／早瀬英二／船戸信一／コモドール64／森戸英明／ヨシオくん／高林　篤／草加晃臣／石堂順夫／角谷裕司／高山和久／大出綾太／平山純一／市川隆義／竹島淳二／川内丸武史／伊藤武史

※全員紹介しきれなくてすみません。まだまだたくさんの方々から投稿がありました。これからもどしどし投稿してくださいネ！



CONTENTS

マイコンスーパーソフトコーナー SUPER Soft CORNER

©株式会社ナムコ　スカイキッド



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



全国一斉公開中
ポリス・ストーリー
香港国際警察
PAUSE!
SCORE 0013100 HI-SCORE 0036500
POWER
全国一斉公開のポリス・ストーリーをゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。
プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリス・ストーリーの2つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを2倍に楽しんで下さい。
ROM MSX 解説書付 R49 X 5091 ¥4,900
製作/ポニー コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより86年1月下旬発売いたします。
堂々、二大功夫・芸夢一挙誌上公開。
カンフー・ゲーム
POLICE
2本共に発売中
JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR
プロテクター
SCORE 0000000 HI-SCORE 0010500 SCENE 17 CHAN 3
PAUSE!
POWER PONYCA
大好評のプロジェクトA、スパルタンXに続き、ポニカが贈る第三弾カンフーゲームです。従来のカンフーに思考的要素が加わって一段と楽しくなった。敵のキャラクターも魅力いっぱいで思わず「アチョー!」、壁を利用して「アチョ、アチョー!」。
どんなアクションにも手を抜かないジャッキーとどんなプログラムにも手を抜かないポニカだから面白い。
ROM MSX 解説書付 R48 X 5086 ¥4,800
企画/東宝東和 製作/ポニー コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより発売中!!VHS・ベータ共に¥14,800(96分)
© ゴールデン・ハーベスト・グループ

ゲーム戦士たちよ！力の限り戦う時がやってきた!!

きみはこの謎を解けるか!?
アクティビジョンのロールプレイングゲーム。

ALCAZAR
アルカザール

発売中

いままでに何人もの探検家がアルカザール城の謎を解き明かそうとしては消えていった。君は一枚の地図をたよりに、数々の古城の中を探検しながらアルカザール城をめざして進まなければならない。そして、アルカザール城の中に入り、王位の部屋を見つけ出し、伝説の王位の座につくのだ。

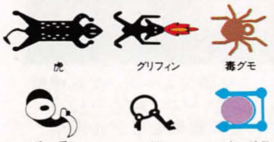


これが君に与えられた地図だ。この地図をたよりに今から冒険が始まる。

グリフィンが火を吹きながら迫って来る。グリフィンをやっつけられる物は果して何か？

やった！これが王位の部屋だ。魔人と悪戦苦闘のすえ、王位の座につくことに成功だ。

●アルカザールにはいろいろな敵やアイテムが登場する。
どの敵にどのアイテムが有効なのか、まずその謎を解こう。



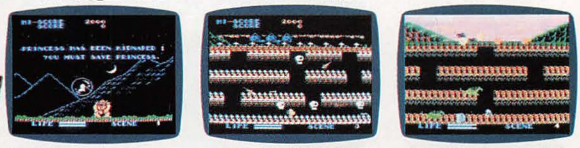
ROM MSX 解説書付　R48 X 5513 ￥4,800

© ACTIVISION, INC.

プリンセス救出への道
それはゲーム博士（マスター）だけが知る.!!

CRUSADER
クルセーダー

時は中世、ところはヨーロッパ。十字軍の兵士として、ナ・サーリー国へきていたザーバックは、その国の王ネハーバ・ネメシスのひとり娘ティアラーが、魔王デッド・ロックにさらわれたことを知る。そして、ザーバックは魔王の住むイコンへと向けて、出発したのでした…。

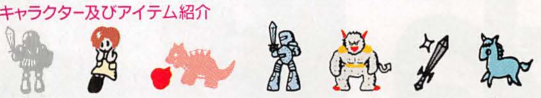


魔王"デッドロック"にティアラー捕わる。

スケルトン(がい骨)は後ろから攻撃しろ。

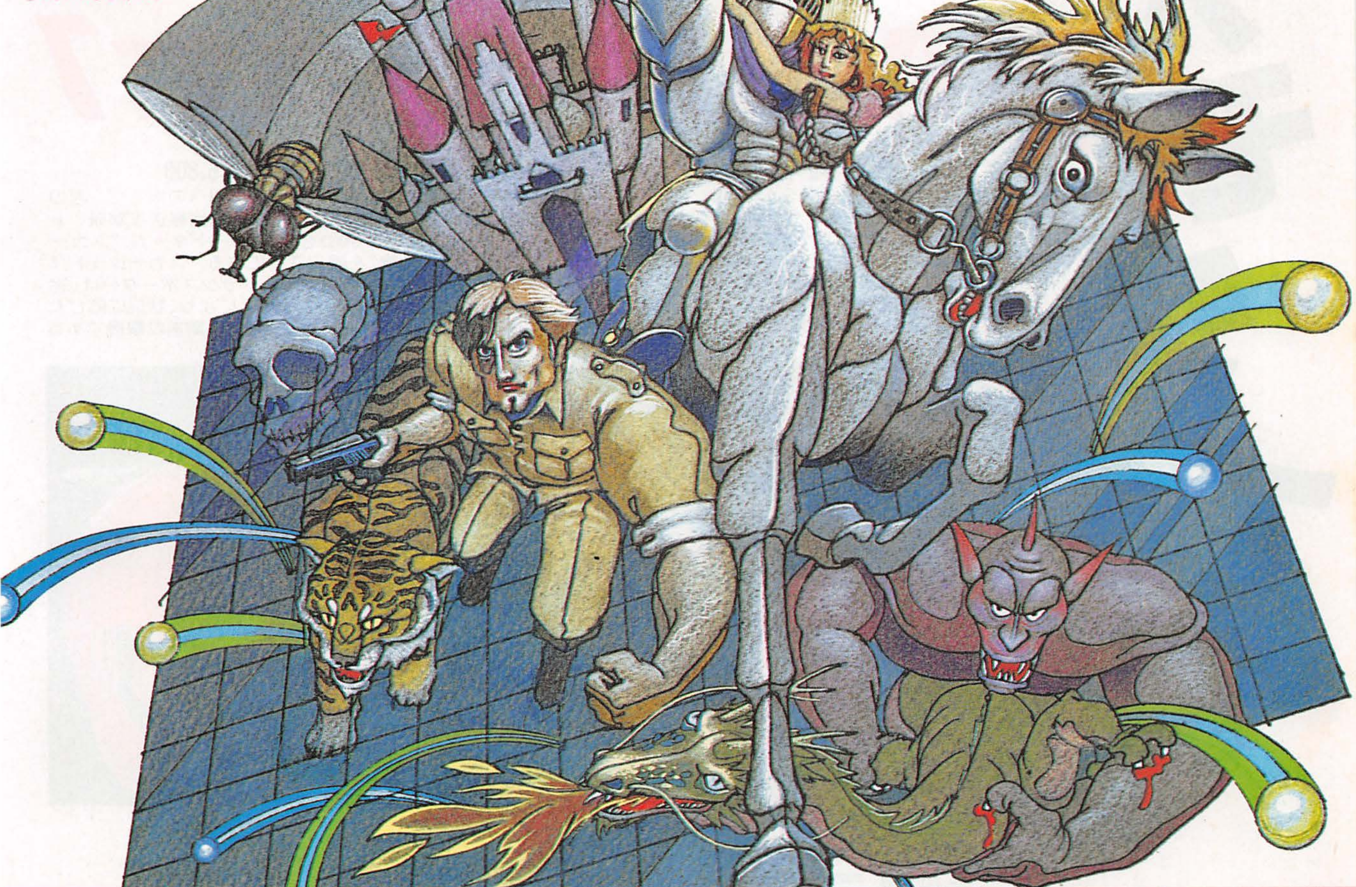
ドラゴンは必要なアイテムがないととても強い。

●キャラクター及びアイテム紹介



ROM MSX 解説書付　R49 X 5083 ￥4,900

発売中



from U.S.A. THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

重ね重ねオモシイロ

Drol™

NECPC-8800シリーズ
8801・8801mkII・8801mkIISR.FR
NEC PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800

フローダーボンド第4弾 人気沸騰 オモシロソフト



大切なお友だちが妖術使いにさらわれた。君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。

DAM BUSTERS

近日発売!

PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
フロッピィ版 ¥6,800



1943年5月に行われた、イギリス空軍のルール・ダム爆撃を完全シミュレートしたダムバスターズ。離陸→飛行→迎撃→爆撃と、フライトのすべての要素をリアル再現。

Apollo Technica

MAGUS

FM-7 シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800

重力計算、軌道計算は実際通りシミュレート。4つのフリッパーの動きもリアルそのもの。台ゆらしだってできるんだ。そのうえ、ボールが3つも飛びかう迫力満点のトリプルボールや、ターゲットツリーのまわりに星が飛びかう流星落としなど、本物では絶対味わえないメイガス・エンターテインメントもある。音だってゲームセンターにいるのかと間違うくらい。さあ、あなたもこれでピンボールグラフィティの仲間入り!



SCARLET7

X1 シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800

NUN第3軍第18機甲歩兵連隊所属の君への指令だ。君の任務はホワイトシティへ向けて、最新鋭輸送攻撃機、トランスポーター・CTS001を操り、コードネーム〝スカーレット7・赤い悪魔〟を運ぶことにある。〝スカーレット7〟は工作隊救出のための切り札だ。トランスポーターは、途中のNUN中継基地を経由することにより、状況に応じた機体・武器を組みこめる、陸海空万能の輸送攻撃機である。



ソフトプロ株式会社
ソフトプロインターナショナル事業部・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

七不思議、万華鏡！





Kaleidoscope
カレイド・スコープ

あけましておめでとうございます

発売予定が遅れていた、SFロールプレイングゲームシリーズ『カレイドスコープ－第1弾・7万光年の胞子たち』。それも昨年11月に発売することができ、スタッフ一同、ともかくホッとして正月を迎えることができました。皆様には大変、御迷惑をおかけしたことと思います。特に、早くから通信販売で申し込まれていた方々、本当にごめんなさい。

マルチシナリオ方式

カレイドスコープでは、これまでのパソコンゲームにない、まったく新しい設計思想を取り入れています。
これまでのシリーズものは一話完結、もしくはシリーズの初めから順を追って進めるタイプのものでした。しかし、カレイドスコープでは、シリーズ共通のローダー・セットさえあれば、今後発売されるどのシナリオから始めるのも自由、最初から順番に遊ぶ必要がありません。また、あるシナリオで成長させたキャラクターを、そのまま他のシナリオでプレイさせることができるのです。私達は、これをマルチシナリオ方式と呼んでいます。



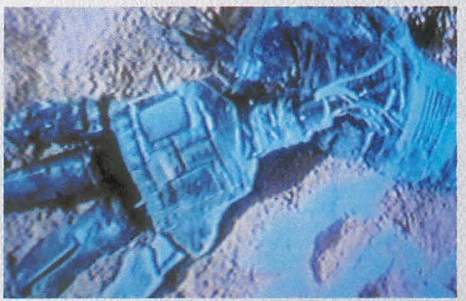
マルチシナリオ方式では、ずっと（寿命まで）同一キャラクターでプレイすることができるため、自分のキャラクターが、かわいくて仕方がなくなります。ですから、死んでしまった時の悲しみは、通常のゲームの比ではありません。また、あるシナリオで手に入れた物が、他のシナリオで役立つという楽しみもあります。そして、各シナリオひとつひとつがカレイドスコープの一部となり、シリーズが完結した時に、銀河運営連盟という巨大な世界の歴史を形成するのです。

★フルメモリー、オールマシン語 ★オリジナル・ファイトモード
★一括ロード、アクセスなし ★擬似3D&スクロール画面を併用
★擬似マルチウィンドウによる表示 ★スムーズな画面切り換え

発売中 PC-8801シリーズ FM-7/77シリーズ X1シリーズ S1シリーズ SUPER MZ（MZ-2500） **開発中** PC-9801シリーズ

こうして私はキャラクターを作った

キャラクター作りは、カレイドスコープを遊ぶ上で最も基本となる部分。いい加減な作り方をすると、後で泣くのはあなた自身です。ではここで、メイク・キャラクターの具体例を紹介しましょう。
まずMさんの場合。Mさんは初め、かなり苦労したようです。パラメーター決定の時、職業（Class）を選べる状態－パラメーターの下に、最低1つ以上の職業が表示されないと、［ESC］を押して決定することができないのですが、その辺で手こずったと言っていました。こうしてMさんが作ったのが、名前：KYON、人種：アピコワ（寿命50才）、性別：m、St：11、De：9、In：7、En：3、Qu：9、Dex：3、職業：Strategyです。戦闘好みのMさんらしく、StとQuに重点を置いています。
一方、K君が作ったキャラクターは、名前：IYO、人種：ミンガス（寿命183）、性別：f、St：4、De：3、In：11、En：11、Qu：5、Dex：7、職業：Life。戦闘よりも会話・情報収集などを重視したようです。K君は、女性キャラクターにしておいてよかった、と呟いたとか。どちらにしても、あまり片寄ったキャラクターばかりを作るのはよくありません。



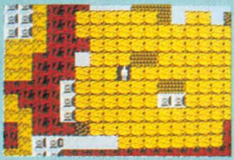
FM-7/NEW-7/77	T. 5"2D. 3.5"2D
PC-8801/mkII/SR	T. 5"2D
X1/turbo	T. 5"2D
S1	T. 5"2D. 5"2HD
SUPER MZ（MZ-2500）	3.5"2DD

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥5,200
7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

カレイドスコープシリーズNo.2

第2弾 発・汗・惑・星

水と蒸気の惑星デファンク。その特殊な軌道のため、周期的に、内部から高温の水を噴き上げ、時によっては、地表のほとんどが、水没してしまうという。この奇妙な星をめぐり、銀河運営連盟に、新たな物語の予感が。**制作進行中**





第1弾 SFロールプレイングゲームシリーズ

7万光年の胞子たち

GA夢 株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
ガム TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にて下記の要領でお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／株ホット・ビィ●金額／代金合計●通信欄（裏面）／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk（1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。）

マイコンBASIC 資料請求券 2

Active Role Playing Gameがこ



- 本格R.P.G.／しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
- 14種の魔法が使用可能。
- 極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドⅠの約6倍。(エリア計算によれば138,000エリア)
- 登場キャラクターやアイテムも大巾増。
- 見やすいマルチウィンドゥ表示。
- 会話・アイテムの売買・着がえ等、新アイディアを投入。
- ゲームスピードはプレーヤーのレベルに合せ、自由に設定可能。(不器用な人でも大丈夫)
- もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。

★そしてまだまだ冒険は続く。

ここに紹介したストーリーの数々はハイドライドⅡというゲームストーリーのごく一部です。
この先はご自分のパソコンで見てね。



WARP! WARP! WARP!

★トラップがいっぱい！

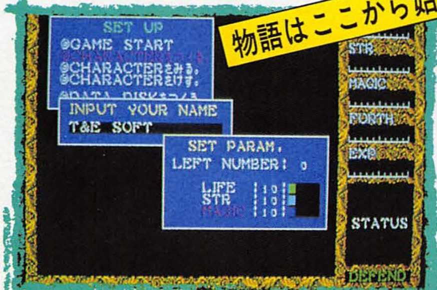


★会話(TALK)

新しく加わったコマンドです。テンキーの0で、うまくいけば情報を住人達からひき出せます。

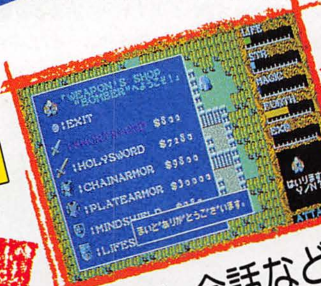
スタート

物語はここから始まる。



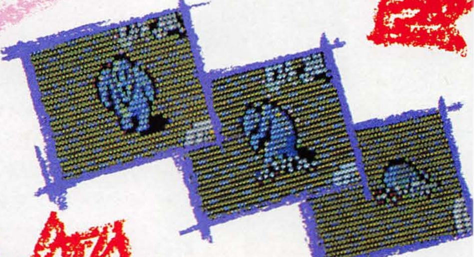
★まずは主人公キャラの設定

簡単なキー操作で、プレイヤーキャラクターの設定ができます。自分の好きな名前を登録しましょう。



★情報、売買、会話などは全てマルチウィンドウ。

リアルタイム性を失なわない瞬間表示です。



★モンスター出現！

汚れた地面から出てくるモンスターグール。割と手強い。負けたらス



★やっと見つけたダンジョンだ！

でも中は真暗。出直さなければ。



★寺院(TEMPLE)での修行。

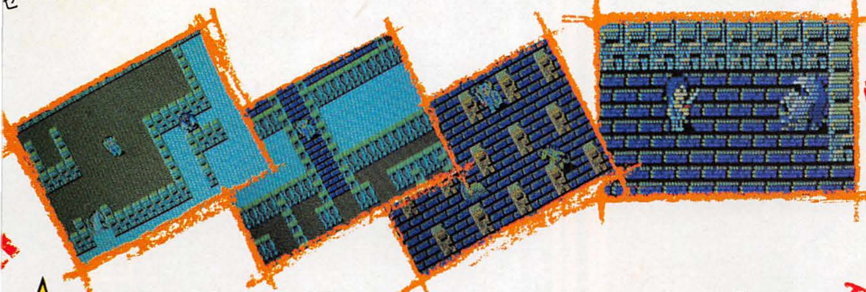
修行料を払って(ＳＴＲ)を上げましょう。但し、修道僧に勝たなければなりません。腕に自信のある人はドンドン腕力を増やしてください。



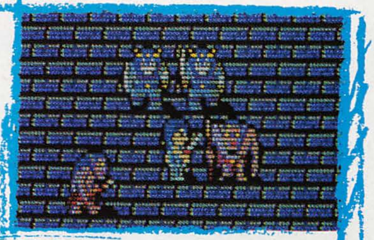
ハイドライド・II 特別図解

こまで進化!!

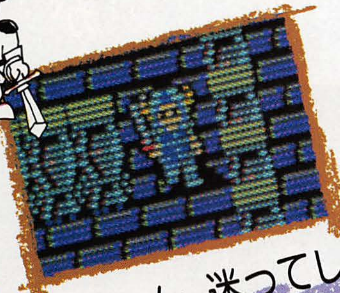
★DEATH
油断するとすぐ死んでしまう。
セーブはこまめに。

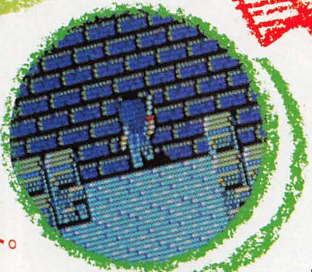


★ナンダ、この岩は!!
モアイみたいな岩とご対面。数多くの謎が用意されています。



★無限の地下帝国 どこまでも続く地下帝国。モンスター達の強さ。しかけ(トラップ)は地上の比じゃありません。心して突入するように。





JUMPの魔法を持っていれば先へ。

★行けども行けどもモンスター
頑張ってレベルを上げておけば、こんないじめもなかったのに。

認定証発行

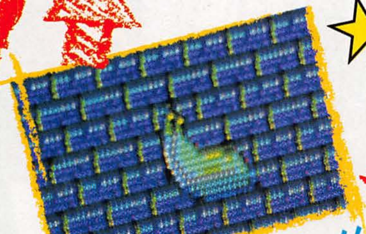
終了者各機種先着100名、計300名様にハイドライドTシャツと終了認定証(順位入り)発行。



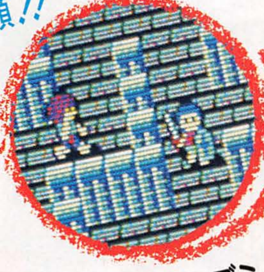
★う〜ん。迷ってしまった。
戦いに夢中になるとこうなります。

★ゲッ！地底湖だ。
命からがら陸地にたどり着く。

★強敵現わる!!
魔法を使ってくる敵も数種類ダンジョンにいます。
防ぐ方法は秘密。



モンスターは数十種類!!



あの衝撃から１年、満を持して「ハイドライド・II」遂に登場／85年を席巻したハイドライド旋風、更なる加速で86年に突入／ＲＰＧの頂点を極めるべく、T&E SOFTの新たな挑戦が始まる。

おわび

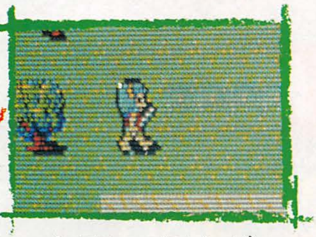
先般、当社広告等により告知してまいりました、ＦＭ－７シリーズ及び、Ｘ１シリーズ用「ハイドライド２」、また、ＭＳＸ２用「レイドック」は、発売延期となりました。各作品共、およそ一年間、年末発売を目指し、開発員一同鋭意努力してまいりましたが、年内発売は不可能となってしまいました。ユーザーの皆様ならびに、販売店各位様に、多大なご迷惑をおかけ致しました事を、深くお詫び申し上げます。
変更となりました発売日は、右記のようになりましたので、宜しくお願い致します。



★ハイドライドII
- ●FM−7シリーズ　5FD,3.5FD版…１月22日　テープ版…………２月下旬
- ●X−1シリーズ　５ＦＤ版…………１月22日　テープ版…………２月下旬

★レイドック
- ●MSX２(V−RAM128K)3.5FD版…１月22日

尚、ＰＣ－88シリーズ版「ハイドライドII」は予定どうりの発売となっております。



…トへ。

★広大なダンジョン
マッピングをしなければとても先へ行けません。

★念願の魔法が!!
修行僧が教えてくれる訳がありません。
どうしたら使えるかは秘密。

■機種　PC-8801/mkII/SR/FR/MR……………………5"2D
X-1/C/F/turbo/II……………………5"2D,テープ2本組
FM-7/NEW7/77/AV………5FD,3.5FD,テープ2本組
■定価　5FD・3.5FD版…¥6,800 ●テープ版(2本組)¥4,800

T&E SOFT® INC.
製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770


見参。
★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー——!
●細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール。
●機体の動きは、一機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
●ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。
★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム——!
●二人はどちらも主役!共同で出撃。(キーボード+ジョイスティック,ジョイスティック+ジョイスティック)
●合体すると、プレイヤー1かパイロット兼通常兵器,プレイヤー2か狙い撃ち用秘兵器。(もちろん、1人でも遊べます)
★登録されたプレイヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ——!
●レベルとは、プレイヤー自身の実力を表し、得点とは別で、階級で示します。
●レベルアップに伴い、オプション兵器が順次使用。途中シーンからのスタートも可能。
●最高レベルに達した方には階級章を進呈します。
●敵は50種(300パターン)、巨大戦艦・巨大空母登場。
●オプション兵器は、自動照準ミサイル、自動追尾ミサイル(合体時)他多数。
●シーンは宇宙空間・惑星上・宇宙基地・敵基地内の4パターン、計12シーン
フルグラフィックス72画面分がなめらかにスクロール——!!
ムービースペースシューティングゲーム
LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク
MSX 2
RAM64K・VRAM128K
3.5"1DD版
¥6,800
1月下旬発売!



スーパーアクションゲーム

STAR FORCE

スターフォース

©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT.

ハドソンのカードソフト BC BEE CARD®

BC-M2 ©M.P.I.・HUDSON

スターフォース

適応機種 MSX

4,800円 BEE PACK 価格 980円



撃って撃って、撃ちまくる痛快さ! 24のエリアにわたり、
28種もの敵キャラクターが次々と襲ってくるスリル!
そして、さまざまな謎! 人気のスーパーアクションゲーム
「スターフォース」が、遂に一枚のBEE CARDに
なった。広大な宇宙を舞台にしたとてつもないゲームが、
ポケットに入るなんて、これはもう絶叫だ。

※画面の写真はすべてRGB対応機種で撮影したものです。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18
ハドソンビル PHONE:011-841-4622
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
アメリカ・イギリス・西ドイツ
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。





もっともっと面白いものを作ろうということで、発売予定が大幅に遅れていた『デゼニワールド』がついに完成した。(本当に、お待たせしてごめんなさい。)しかし、さすがに長い月日をかけたかいがあり、「これこそ、まさしくアドベンチャー・ゲームと呼ぶにふさわしい。」と天才竹・中コンビも自画自賛するほど素晴らしい出来ばえとなった。しかも、嬉しいことにディスク版には、テーマソングなどが入ったサウンドトラックカセットも付いている。スリル！冒険！笑い！ショッキングな旋風を巻き起こす『デゼニワールド』は、ただ今、全国の家庭で絶賛上映中。

適応機種

PC-8801, PC-8801mkII, PC-8801mkIISR, X1, X1C, X1turbo, X1F, FM-7 〔5"FD版 ¥6,800〕

●PC-8801、PC-8801mkIIをお持ちの方は、純正の音源ボードを装着するとより楽しくゲームができます。

※画面の写真はすべてX1用で撮影したものです。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18
ハドソンビル PHONE：011-841-4622
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
アメリカ・イギリス・西ドイツ
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

あのスーパーヒーローがキミのディスプレイに帰ってきた！

ウイングマン 第2弾

ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

キータクラーの復活

おまたせ
2月下旬
新発売

PC-8801mkⅡSR
PC-8801mkⅡ、PC-8801
5インチディスク版2枚組
（1ドライブ使用可）
¥6,800



作者TAMTAM ©集英社 桂 正和

●プロローグⅡ●

平和の訪れた３次元世界に再びリメルの刺客が送られてきた。
次々にあばかれていくリメルの陰謀…。
復活なったキータクラーとの最後の戦い…。
がんばれ、ウイングマン!!

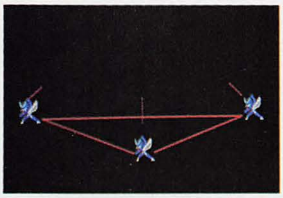
★パワーアップニュー戦闘モード★

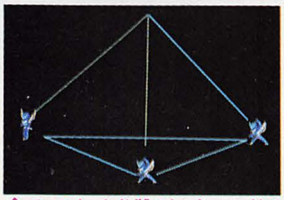
130パターンのグラフィックを使用したアニメーションリアルタイムゲーム。健太の変身シーンのリアリズムにドキッ!!
「ヒートショック」「デルタエンド」等、10種類の必殺技が乱れ飛び、エリアもグーンと広くなって画面いっぱいのびのびと戦闘が楽しめます。



⬆チェイング！健太の変身パターン！

★新キャラクタ続々登場！



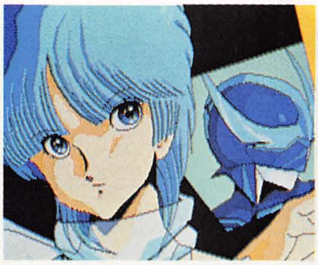


⬆で・でた！必殺デルタエンド！

★おもしろアドベンチャーを追求した新機能満載★

●音声モード（SRお使いの場合）
「チェイング！」等、キャラクタが君に呼びかけてきます。
●前作よりもさらにオリジナルに近づけた美しいグラフィック
●チョークモード
君の入力する文字を健太と美紅ちゃんがチョーク書きしてくれます。あんまり、考え込むと健太は寝てしまうし、美紅ちゃんは泣き出しちゃうぞ。
●さらにスピーディになった「なんですか？」モード
君のわからない物（所）にカーソルを指定すれば、なんでもおしえてくれます。
●リアクションと一体化したサブグラフィックモード
怒ったリアクションがかえってくれば、サブグラフィックモードのキャラクタの表情も怒り出します。
●時間モード
ゲームスタート時に時刻を入力して下さい。君のゲームの時間にあわせたリアクションも出てくる。

★さらにオリジナルに近づいた美しいグラフィック★






通信販売の御案内
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8
㈱エニックス「通信販売」係

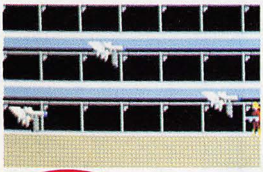
急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部 担当・望月迄

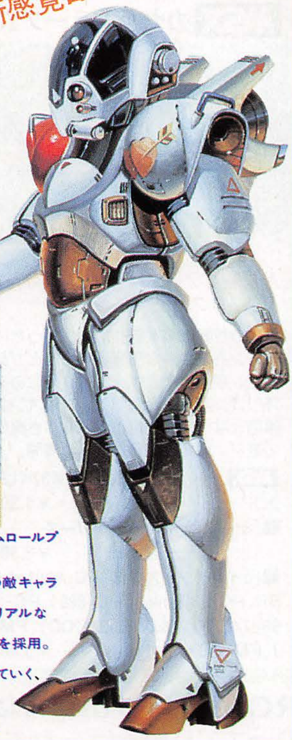
ブレインブレイカー

スーパーリアリズムロールプレイングゲーム

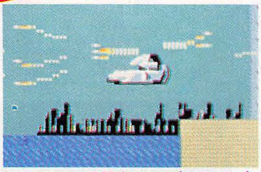
★母船からのメッセージで展開する新感覚ロールプレイング★

シャープX1シリーズ
5インチディスク版(ターボ可)
……………………¥5,600
テープ版…¥3,800





テープ版好評発売中
ディスク版1月下旬新発売



作者
石川博

- ■本格的SFストーリーで展開するスーパーリアリズムロールプレイングゲーム。
- ■高速8方向スクロールでスムーズなゲーム展開。
- ■地上戦、空中戦、海戦と広大なマップに潜む無限の敵キャラクター。
- ■上・下・屈伸、ジャンプ等、24パターンの動きをするリアルなキャラクター。
- ■状況によって、画面下にメッセージが流れる新手法を採用。アドベンチャー的ムードもタップリ。
- ■ビームガン、ジェットパック等の強力兵器を装備していく、キャラクター。リアリティ抜群の成長度に興奮まちがいなし。
- ■デュラン・デュランの「ユニオン・オブ・ザ・スネーク」を挿入。名曲と共にスリリングなゲームを楽しもう!

ライーザ 地球戦士



PC-8801シリーズ
好評発売中

AD2306年…。
外宇宙から現れたナゾの要塞"ガルム"の侵略により、地球は壊滅的危機におちいっていた。

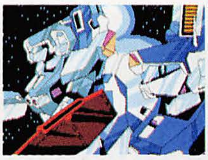
作者 九葉真 イラスト真島真太郎



■〔5インチディスク版〕PC-8801mkII、SR、PC-8801mkII、PC-8801……………………¥6,400
■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77……………………¥6,400
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……………………¥4,800







キミとブルーそしてリミの3人の友情が地球を救う!

《コスモスクリーン》星のスクロールする大宇宙の彼方から、敵メカがアニメ効果で出現。戦闘シーン(ビームミサイル・接近戦・サイコ)も10数種のアニメ効果を楽しめます。
《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
《ライーザエリア》キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武器装備状況が一目でわかる。
《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
《選択肢エリア》7種30数項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

パソコンゲーム界初の快挙!完全アニメアドベンチャー!!



セイバー

PC-9801E/F/VM/VF
5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
2D、2DD…¥7,800



作者 マスカット

瞬間描画速度0.075秒

●新世代アドベンチャーグラフィック!
完全アニメーション効果を採用。度肝抜くアニメグラフィックに注目!
「走る」「斬る」「ふりむく」「ウイング」「光る」「落ちる」等、豊富なアニメーション処理が美しいグラフィックをさらにパワーアップ。
●最高26枚のグラフィックによるアニメーション処理。
単なる一行動でなく「走る」そして「斬る」等の連続行動がディスプレイで展開。
●圧巻!アニメーション+スクロール処理!!
画期的手法によるこの連係処理により、キミは未知のアドベンチャーグラフィックを体験する。

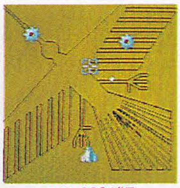
XEVIOUS ゼビウス

ビッグタイトルゲーム「ゼビウス」を君のディスプレイに再現!!
©㈱ナムコ

5インチディスク版
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2D、2DD…¥6,800
2HD…………¥7,800
PC-8801mkIISR
PC-8801mkII、PC-8801
¥6,800



PC-8801mkIISR版



PC-9801版

森田和郎の将棋



PC-9801/E/F/M/VM/VF
5インチディスク版
2HD…¥9,800　2DD…¥8,700
作者森田和郎 ©ランダムハウス

8インチディスク版、3.5インチU2版(¥9,800)御希望の方は現金書留にて直接、当社まで御申し込み下さい。

- ◘対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
- ◘コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション付。あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
- ◘詰将棋をコンピュータが解きます。新聞・雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
- ◘RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔対局も楽しめます。

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM 及び漢字ROM

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。

●応募方法　カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。
●送り先　〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 ㈱エニックス 第11回フレッシュ・エニックス賞係

発表 第9回 フレッシュエニックス賞

応募総数23作

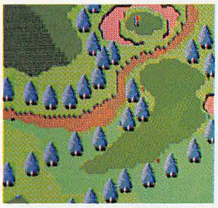
入選　該当作品なし
佳作　該当作品なし

〔総評〕市販されているゲームのアイデアをまねた作品がかなり目につく。オリジナリティのある作品を望む。



ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ



世界のトップブロ30人とのスリリングなトーナメントゴルフ



シャープX1シリーズ 1月下旬新発売

作者 村守将志

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、シャープX1シリーズ(ターボ可)……￥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77……￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、シャープX1シリーズ、FM-7シリーズ……￥4,800

★リアリズムを追求した本格的機能★

- トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、コースの会員として認められ、エキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
- ゴルフコースの微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。
- ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、スライス、フック等、自由自在。
- 美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。
- 1人～3人までのプレイが、可能。






ポートピア連続殺人事件の作者・堀井雄二が華麗に放つロマンチックミステリーツアー!

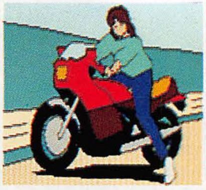
軽井沢誘拐案内

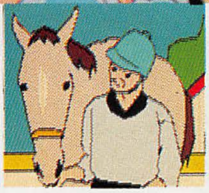
ロマンチックミステリーアドベンチャー



恋人・久美子の妹が、いつまでも帰ってこない。まさか誘拐では…?キミは久美子をつれてさっそく捜査を開始した!
- なぎさが会っていた男とは…!?
- 地蔵ヶ原のあやしげなパーティとは…!?
- そして、やがて久美子までもが…!?

★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション!
★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア!
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ!
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♡



■〔5インチディスク版〕シャープX1シリーズ(ターボ可)FM-7、FM-NEW7、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕シャープX1シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800

このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする



♥ねえ、キミ達、私達とデートしてみない?
私達って本物の女の子より女の子っぽいわよ♥





登場美女55人

TOKYO ナンパストリート

人工知能型シミュレーションゲーム

★限りなく人工知能に近づいた女の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的シミュレーションゲーム。
★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
楽しい会話で、相手の性格を見きわめ、プレイボーイになるためのテクニックを探し出せ。
★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その子と実際のデートを楽しめる。もちろん、明菜・キョンキョン・隣のクラスのかわい子ちゃんとだってデートOK。

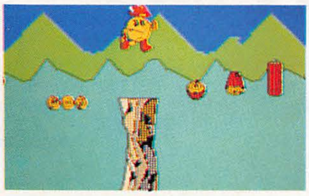
作者 関野ひかる

■〔5インチディスク版〕PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D、2DD……￥6,400 2HD……￥7,400
■〔5インチディスク版〕PC-8801/mkII/SR、FM-7、FM-NEW7、シャープX1全シリーズ(ターボ可)・￥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801/mkII/SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……￥4,800

Ⓒ㈱ナムコ

パックランド PAC-LAND

PC-8001mkIISR
5インチディスク版 ￥6,800
テープ(2本組)…… ￥4,800



PC-8001mkIISRの限界に挑戦!!
ふしぎなことがあたりまえのファンタジーワールド!!

キャラクターのオリジナルそのものの動きとFM音源を使った軽快なミュージックはかならず君を満足させる。

エルドラド伝奇

槙村アドベンチャー

作者 槙村ただし

巨編4章構成!驚異のビッグアドベンチャー



アキラを殺したのは誰だ?ホシコをゆうかいした目的は?ボクはアキラの残したビデオテープをてがかりにエルドラドへと旅立った。

■〔5インチディスク版(2枚組)1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7、PC-8801/mkII/SR、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……￥7,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801/mkII/SR……￥4,800

※商品改良の為、予告なく商品の発売日・仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL03-366-4345

新・発・売

アルバトロス
TOURNAMENT GOLF

スクリーンがボールを追って
全方向スクロール





ゴルフ・ゲーム初の
ディスク3枚組

ゴルフ・ゲーム初の
マルチウィンドウ

PC-8801mkIISR専用 ディスク版 ¥8,800(ディスケット3枚組) **他機種移植進行中！**

コース設計

〔地形データ〕地形データの基本ブロック(1ユニット)は16×8ドットのほぼ正方形です。そしてこれが4m×4mを表現するような縮尺として設計され、色、抵抗値は1ユニットにデータとして組み込まれています。
〔抵抗値〕最大のバンカーから最小のフェアウェイまでは16段階の抵抗値を設定。ラフの抵抗は緑色のユニットあたりの黄色の点の密度で表現され、密度が大きいほど抵抗値は高い。したがってキャリーはあまり望めない。
〔高度・傾斜〕高度(標高)は5cm刻みの4,096段階。したがって理論上はコース中の高低差が最大で204.8mまで可能。

特長

●9ホールごとに軽快なメロディーでティーブレイク、スコアが集計表示。●プレイは1人から3人までのパーティーで進行。●各コース18ホール。海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)が設定。計54ホール。●キー操作は楽々、進行もスムース。●フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンが自由自在。●極端な地形がないのでアベレージプレイが可能。ゴルフセンスの上達ぶりが明確に判断できます。



●美しいグラフィックス画面が高速スクロール
●臨場感あふれるサウンド・エフェクト
●運転に必要な全ての情報を表示する、マルチ表示パネル

American TRUCK
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

カーレースとはちがう迫力。
妨害する車をはじき飛ばし、道路封鎖を突破する。
1車線から4車線へ、激しく変化する道路。
ついてこれるか、このスピードに。

シリーズ最強!!
X1、PC-9801シリーズ版、



※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkIISR仕様です。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。



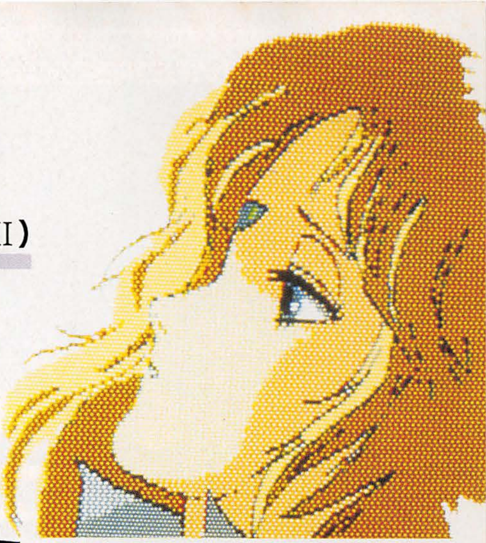
PC-8801mkIISR（専用）	5"D	6,800円
PC-8801/mkII	5"D	6,800円
PC-6001mkII/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円
PC-9801シリーズ	5"2D, 2DD	6,800円
X-1/X-1C/X-1ターボ	T	4,500円
X-1/X-1C/X-1ターボ	5"D	6,800円
FM-7/new77/77	T	4,500円
FM-7/new77/77	3.5"D	6,800円
FM-7/new77/77	5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカートリッジ	5,800円



完全アニメーションRPG
TVアニメの動きを再現●1秒間10コマ表示
日本サンライズ制作のオリジナルキャラクターが大活躍
新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズが、スクウェアの為だけに、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。
反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞―オンディーナが存在する。男達の大半は自分の"愛機"をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かせぎだ。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは……そして迫りくる決断の日――――。
適合機種
PC-9801　PC-8801　FM-7　X1各シリーズ(ディスク版)
価格　¥7,900（ディスク2枚組）
ディスクに注目!
日本初、オリジナル・カラー・イラストをフロッピーディスクに採用しました。
サンライズ制作のオリジナルセル画が100名様に当る。
プレゼント
くわしくは、製品パッケージの裏面をごらんください。
動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。
このようなサンライズ制作の動画が数百枚使用されて、ついに完全アニメスタイルが完成しました。
"アグレスAタイプ・
距離250-Auto Pilot・解除"
無機質な
コンピュータ合成
ヴォイスが響く。
ガンナーに変形。
敵を見つけると同時に、
トロンボンブを発射した…。
CRUISE CHASER
BLASSTY
クルーズ チェイサー ブラスティー
オリジナルキャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE 044(63)6201
ブラスティー発売記念
★ 大特典 ★
メカ満載の豪華設定資料集
テーマ曲集ソノシート
オリジナルステッカー

WILL

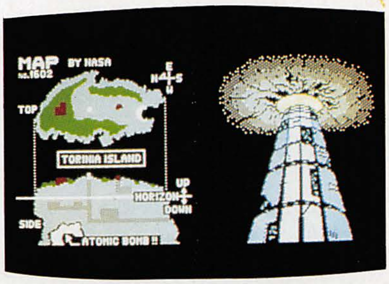
ウィル（デス・トラップII）



全編を綴る、驚異のアニメーション効果!!

●瞬間画面表示、アニメーション効果によるスピーディーなゲーム展開。
●ローマ字カナ変換入力、マルチウィンドウによる持ち物表示、方角・マップ表示、会話モードなど多種多様のモードを備えた親切設計。
●1場面で150以上ものコマンド対応、隠しコマンドで隠れキャラ出現!
●FM音源(SR)、PSG(X1、FM-7)によるサウンド効果、迫力のテーマ、効果音





新発売
■FM-7/77シリーズ
好評発売中
■PC-9801/シリーズ
■PC-8801シリーズ
■X1turbo
ディスク版 **各5,800円**

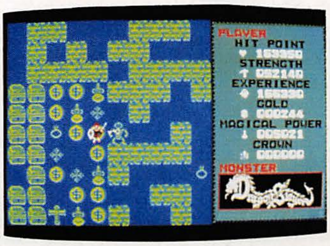
ドラゴンスレイヤー

※この商品は日本ファルコム株式会社より許諾を受せて開発したものです。

不思議感覚のリアルタイムRPG

ドラゴンスレイヤーって、一体どんなゲームなんでしょう?
軽〜いキータッチで迷路を走りまわり、色々なアイテム集めてパワーアップしながらモンスター達と闘うリアルタイムゲーム。しかも面白いキャラクターが沢山でてくるファンタジーゲーム。その上、経験値が上がると8種類の魔法が使えるロールプレイングゲーム。これじゃあ中毒になるのも無理ないゲームだよね。

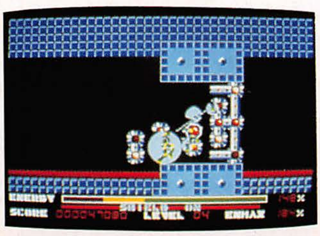
好評発売中　MSX ロムカートリッジ(RAM16K) ￥5,200
PC-9801シリーズ　ディスク版 ￥7,200



CHEXDER テグザー

X1/C/F/turbo
￥6,800(D)￥5,800(T)

惑星ネディアム探査指令・地下要塞の核を破壊せよ!!



ジョイスティックでリアルな操縦感覚! 8方向スクロール、変形アニメ処理とグラフィックも充実。全自動照準ビーム、バリアを駆使して惑星ネデイアムの謎を射て!
◎このソフトはジョイスティック専用ゲームです。(1、2 トリガー共通)
お手持ちのテープ版をディスク版にヴァージョンアップ致します。テープカセットに2,000円をそえて、現金書留でスクウエアまでお申し込み下さい。折り返しディスクを発送致します。(発送料無料)
※ご注意…このソフトはX1Dではご使用になれませんのでご注意下さい。

※この商品は株式会社ゲームアーツより許諾を受けて開発したものです。

通信販売ご希望の方は、品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SST

〒223 横浜市港北区日吉本町1776-3F
TEL. 044-63-6201

SQUARE

CROSS MEDIA SOFT



バトル・シミュレーション

S.F.3.D ORIGINAL ▶OPERATION V ヴィ◀



プラモ界、SF界、ビデオ界に、センセーションを巻きおこしたあの「S.F.3.D」が、シミュレーション・ゲームになった。人気キャラクターの戦闘力を忠実に再現。思考プログラムの採用で、戦略はリアルになった。

- 傭兵軍中隊長のキミは、画面表示された司令部の命令を読み取り作戦を立案。つぎに、兵器ユニット(DOLL HOUSE, SAND STALKER, SAFS)から最適の部隊を組織して、前進せよ。敵のシュトラール軍はNUTROCKER, KRÖTE, GUSTAVを率いてキミを待ち伏せしている。
- 敵の戦力・作戦のすべてが不明。万一の場合、司令部にSOS発信。
- 「ダメージ・ポイント」が大きくなると、撤退。ユニットを再編成だ。
- 面をクリアすると「練度」があがり、攻撃力・防御力もアップ。
- 最終面には完全装備の敵本部。 これを破壊し、作戦にVをもたらすのだ。

※S.F.3.Dオリジナルのビデオ「NUTROCKER」(¥9,800)も好評発売中!

PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
※すべて　ディスク版　¥6,800
●移植中　PC-9801シリーズ、FM-7シリーズ

今ならお買求め先着3,000名様に限り、オリジナル・キャラクター線画 & ロゴ・ステッカー(8枚つづり)をプレゼント!!

通販
商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BASICマガジン係

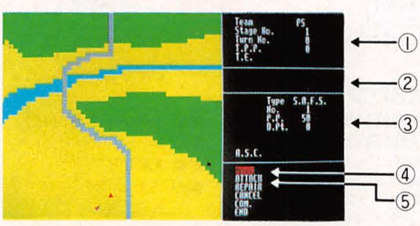
募集
販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集!
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

※諸般の事情により、発売が遅れることがございます。申し訳ありませんが、ご了承ください。

絶！

イメージング・バトル、S.F.3.D





①プレーヤーが中隊名を登録。その他現時点の面数、ターン数、中隊の攻撃力が表示される。
②司令部からの情報、命令を表示。
③各ユニットの強さや移動能力の残量などを表示。
④移動。テン・キーで指定。
⑤攻撃。テン・キーで指定。

FM音源3声、PSG3声の計6声シンクロを実現。
日本初の本格的ミュージック・ソフトだ!!



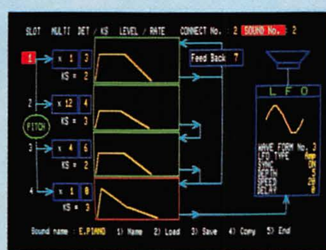
●インジケータ付の美しい画面で作品を演奏「グラフィック・プレーヤー」



FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM 2
ミュージアム2

FM-7/NEW7/77/77AV 5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR 5インチFD
※すべて ディスク版 ¥8,800
(FM-77AV/77L2、PC-8801mkIISR以外はFM音源ボードが必要です。)
●カセット版は近日発売予定



●波形とモニター音でFM音源の音色作成「サウンド・エディター」



●目と耳で確認しながら音符入力できる「ミュージック・エディター」





奇問・難問押し寄せゲーム
(新人類篇)

TRIVIA Q
トリビア

FM-7/NEW7/77 5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR 5インチFD
※すべて ディスク版 ¥6,800

2000を超えるクイック攻撃、受けてみよ！

こんなの簡単と思ってるキミ。では各問を5秒以内で答えられるかな？「トリビアQ」ではキャラクターがタイムをチェックしているため、悩んでいるヒマなどないのだ。しかも、出題総数は2000問以上。経験よりは、反射神経と天性のカンが大切なのだ。必要解答数をクリアーして、次のステージへ進め！

●1人でやる自己鍛錬モード、2人でやる熱闘対決モードの2モード。
●6つに分かれたユニークな性格別ジャンル。

【ネクラ】グランド・ピアノの足は、何本？
❶2本 ❷3本 ❸4本

【ネアカ】TVドラマ『少女に何がおこったか』で、小泉今日子は困った時、窓に何をつるしたか？
❶黄色いリボン ❷赤いハンカチ ❸てるてるボウズ ❹ネックレス

【ジュウバコ】新国技館のトイレの水は、何を使っているか？
❶海の水 ❷川の水 ❸雨水

【ブリッコ】ディズニーランドがある、アメリカの州は？
❶フロリダ州 ❷ルイジアナ州 ❸カルフォルニア州

【シュウトメ】『かぞえ年』で今年12月31日に生まれた赤ちゃんは、来年1月1日には、かぞえ年いくつ？
❶0歳 ❷1歳 ❸2歳

【オマカセ】次のうち、一番回数の多いのは？
❶野村のホームラン王 ❷長島の首位打者 ❸張本の首位打者 ❹柴田の盗塁王

青春とパズルに、難問はつきない。「モール・モール2」、もうすぐ登場。

誰だって大いに悩んで成長していくんだ。困ッターとかドースレバイインダーとか自問することは、とても大事なことなのだ。「モール・モール」を解いて、悩みから解放されたと思ってるキミ。甘いんじゃない。全国のモール仲間が考えた難問中の難問などを集めた「モール・モール2」が、もうすぐ登場するぞ。これは避けて通れない難問なのだ。ドーンとぶつかれ！それが青春とゆーものだ。

熱中型思考パズルゲーム
MOLE MOLE

第6回原宿音楽祭
パソコンソフトコンテスト
グランプリ決定！

※たくさんのご応募ありがとうございました。なお、受賞作品のいくつかは、近日中に発売する予定です。

〈最優秀グランプリ〉(賞金100万円)
『日本縦断ウルトラクイズ』 石切山英詔
〈優秀賞〉(賞金50万円)
『つり・シミュレーション』 小林仁志
〈入賞〉(賞金10万円)
『CAVE』 鈴木 淳
『F.R.SWEEPER』 郡嶋和生
(敬称略)

●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社　●発売 ビクター音楽産業株式会社

トリビアの答〈ネクラ〉2・〈ネアカ〉2・〈ジュウバコ〉3・〈ブリッコ〉3・〈シュウトメ〉3・〈オマカセ〉1

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

上へ、下への、極秘任務。

いま、エレベーターが武器になった。

キミは腕利きのスパイだ！ キミに課された使命は、敵のビルに忍び込み、赤いドアの部屋に隠された㊙書類を手に入れることにある。成功のカギは、上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。成功を祈る！

ELEVATOR ACTION®



エレベーターアクション

定価 4,500円(カセット版)
定価 6,800円(5″FD版)
●PC-8801 シリーズ 新発売
●X-1 シリーズ 新発売

定価 4,900円
● MSX (ROM版)







SPACE INVADERS®
「スペースインベーダー Part II」
定価 4,800円 ● MSX (ROM版)



目で興奮、耳で興奮。
面白さを倍増させる、サウンドシステム採用！



野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる、タイトーの本格3Dゲーム。ピッチャーが投げるボールが「Zoomタッチで目の前にせまる、迫力のプレイの連続です。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代します。

ビクトリアスナイン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(FD版)
●PC-8801シリーズ
●(X1シリーズ / MZ-2200/-2000シリーズ) 兼用タイプ
●PC-9801 U2
●FM-7シリーズ
●(PC-6001 mkII/SR / PC-6601/mkII/SR) 兼用タイプ
●PC-9801シリーズ(5″ 2DD) 新発売

音声発生機種

※アウト・セーフなどのイロイロな音声が飛び出します。
●PC-8801 mkII SR(ディスク版)
●X1ターボModel 10(ディスク版) GRAM(CZ-8BGR2)増設で可
●X1ターボModel 20(ディスク版)
●X1ターボModel 30(ディスク版)
●X1ターボModel 40(ディスク版)
●FM-77 (ディスク版)
●FM-77 L2 (ディスク版)
●FM-77 L4 (ディスク版)
(FM-77系: MB-28121 又は MB-28122)増設で可)
●PC-9801 U2

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII
(カセット版のみ)

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。カセット、ディスクとも全14画面!!



フロントライン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-9801シリーズ
※5″FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601
定価 4,800円
●MZ-1500(QD版)

スペースクルーザー&ワイルドウェスタン

定価 各4,500円(カセット版) 定価 各7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ ●MZ-2200/-2000シリーズ ●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

▲「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5″FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

■MSXで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイゾログ」。好評発売中です。
定価 各4,800円 ● MSX (ROM版)

※ MSX は16KB以上の機種で、お楽しみください。 MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

株式会社 ニデコ
■システムコンピュータ営業部／〒101 東京都千代田区外神田1-3-7 ☎03(253)0761 代 FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ／〒101 東京都千代田区外神田1-3-7 ☎03(251)8061 代
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

北の国から愛をこめて
すべてのゲームファンに捧げる、
アニメティックアドベンチャーゲーム。

アドベンチャーゲームシリーズ

はーりぃふぉっくす 雪の魔王編



ロムスの森にも長い冬が訪れた――――――。
寒い寒いある夜のこと、吹雪の中へ狩りに出掛けた母子は、途中別れ別れになってしまう……やっと母をみつけた時、すでに母は息絶えていた。子ギツネはやり場のない悲しみを一人の少女へ思いを託す。少女の名は「マリ」。
雪の止んだある日、子ギツネは降り積った雪の中をシンクの町へ走り出す。
★新たなストーリーにコンピュータグラフィックスが、ファンタジックな世界を創りだす。「は〜りぃふぉっくす」第二弾「雪の魔王編」いよいよ発売！ 乞 御期待！

は〜りぃふぉっくすトレーナー
フリーサイズ ¥3,800
申し込みは、現金書留にて
「は〜りぃふぉっくす
トレーナー係」まで。

雪の魔王編
限定5,000本
「は〜りぃふぉっくす」ノート
プレゼント！

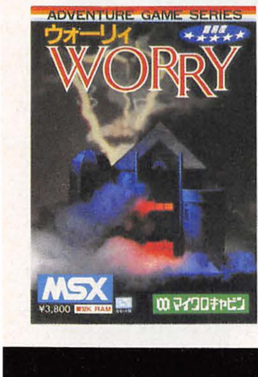


新発売 MSX カセットテープ（要32K RAM）・PC-6001mkII/SR カセットテープ 各¥4,200

ミステリーハウスを超えた新作アドベンチャーゲーム。

WORRY

新発売 MSX カセットテープ（要32K RAM）¥3,800



アドベンチャーゲームはここまで来た。画面が切り替るのではなく、空間が立体的に立体視覚超高速移動するのだ。しかも、X-1用は、ジョイスティック使用可能／ドアの開閉もトリガーボタン／コマンドは、英文字＋カナ文字で入力可能／MZ-1500用は、ジョイスティック不可、超高速グラフィックにより、カーソルキーですばやい移動／コマンドは、英文字のみ入力です。MSX用は、X-1シリーズ、MZ-1500より、さらにバージョンアップしたニューストリーでカタカナ入力です。君もウォーリーシリーズに挑戦しょう／

発売中
MZ-1500 QD版 ¥4,800
X-1シリーズ カセットテープ ¥3,800
X-1シリーズ 5FD(2D) ¥6,800

ロールプレイング ゲーム

リザード

新発売 FM-77 L2/L4/AV



「真実の書」を手に入れよ／そこには、リザードが、姫にかけた呪いを解くための魔法の奥義が記されている。伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕掛けられた数々のわなに、そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が立ち向った。はたしてあなたは、リザードが、姫にかけた呪いをとくための魔法の奥義が記されているという、「真実の書」を手に入れることができるか／。

発売中
MSX（要32K RAM）
FM-7/NEW7/77
カセットテープ 各¥4,800

★パートナーズ
キャリーラボ
マイコンハウスSPS

マイクロキャビン

〒150 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482



狼男の恐ろしい呪いは、イギリス全土をおおい、さらに全世界へと拡がっていく気配が……。怪奇と幻想が織りなす、3Dロールプレイングアクション・アドベンチャーゲーム"KNIGHT LORE"。イギリスで生まれ、ヨーロッパを狼男シンドロームに巻き込んだ、人気No.1の力作「ナイト・ロアー」、遂に日本に、初上陸!!このゲームには生半可な気持ちで参加してはいけない。満月の夜には、恐ろしいことが起きそうな予感。万一、狼男の呪いから逃られなくても、日本デクスタは責任を持てない。

はやく、恐ろしい呪いを解かなければ……!!

やっとKNIGHT LORE城に、たどりついた。夜になると、狼男になってしまう呪いにかけられた兵士は、この呪いを解くために、もう何日も旅を続けてきたのだった。しかし、城内の部屋も迷路のように入り組んで、いくつもの難関が待ち構えている。以前、聞いた言葉が、兵士の頭をよぎる。「KNIGHT LORE城内で、魔法使いの老人に会え、そして、まじないに必要な、ダイヤモンド、トロフィー、ティーカップ、水晶玉、壺などの14のオブジェクトを集めなければならない。期限は40日しかない。さもなくば、永遠に狼男であり続ける運命に、陥ることだろう。時間はないぞ、早くしろ!ワナに気をつけろ。魔法の壺の、指示に従え。グッド・ラック!」クシ刺しのワナ、はねあがる鉄の玉などの障害を乗り越えろ。油断していると、火の玉、ゴーストが襲いかかってくる。しかし、老人に貢ぐオブジェクトは一度に3個しかもてない。指定されたオブジェクトがどの部屋にあったか、君は思い出せるか。そして迷うことなく老人の部屋に戻れるか。空しく日々は過ぎてゆく。狼男の呪いから、永遠に逃れられないのだろうか。鋭利な判断力・推理力・記憶力がゲームの勝敗を決定する。コツをひとつ教えよう。難しいことだが、手にしたオブジェクトを頭脳的に使って障害を乗り越えることだ。それから、部屋をひとつ通るたびに、見取図を作ってゆくことだ。こうすれば、少なくとも永遠に迷子になることはない。いま、イギリスで人気ナンバーワンの3D ロールプレイングアクション・アドベンチャーゲーム「KNIGHT LORE」、日本へ初上陸。腕に自信のエキスパートへ挑戦!!



これがナイト・ロアー城の見取図だ。
◀はスタート

ナイト・ロアー
KNIGHT LORE

伝説の狼男 MSX ND-04MR

¥5,700 MSX(ROM版)16KB

好評発売中!

この製品は、アッシュビー・コンピュータ・アンドグラフィックLTD社のライセンスにより、日本で製造されたものです。MSX は、マイクロソフト社の商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

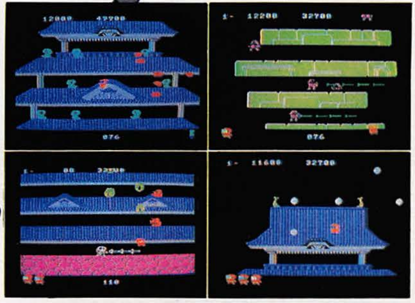
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名ソフトショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

センターの興奮だ。

JALECO®
株式会社ジャレコ

メーションZそしてピピの大暴れ！





忍者くん〈魔城の冒険〉

お城を守れ！忍者くん只今参上。

うなる手裏剣、はじける火花、攻める、かわせ、体当り！呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。様々な武器を使う8種族の強力な敵を相手に、岩場の戦い・お城の戦いと、手に汗握る大熱戦、油断はできない。さらに分身の術を使う親分には気をつけろ。敵とぶつかってもやられるものか、体当りで敵を失神させてから、さぁ得意の手裏剣だ。シーン100までいけば、君はスーパープレーヤーだ。

★MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
★CT版 各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版 各¥6,800 ●X-1/C/F/Turbo(5"FD) ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

忍者くん
魔城の冒険

日本デクスタから、興奮のゲームソフト、続々新登場。ゲームセンターで、ファミリーコンピュータでダントツ人気の「忍者くん」、「FORMATION Z」、さらに、ニューオリジナル「PiPi」を加えた楽しさ満載の3本立て。とってもエキサイティング、とっても頭脳的、とってもエンターテイメント。個性的なキャラクターたちが画面狭しと大暴れのデクスタソフト。新しいチャレンジャーを求めて、いま、飛び出します。ご期待ください。

新発売

日本デクスタは、ゲーム センターの興奮をあなたのお部屋へお届けします。より面白いソフトを、より多くの機種対応をめざしてこれからも続々と新製品を発表してゆきますので、ご注目ください。●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社
〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F
☎03(255)9761代表

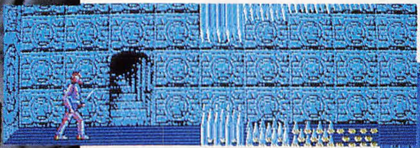
レリクス

RELICS



●キャラクターは今までのゲームの常識を破る大きさで、しかもパターン数が250以上、各キャラクターはキー及びジョイスティックにより、思いどおりの行動をします。
●数々のトラップや謎がゲームの世界へひきこむためのトリガーになっています。
●アクションゲーム性をかなり重視した壮絶な戦闘シーンは見せ場の一つです。
●RELICS専用スチロールパッケージは、着色することでオリジナルのレリーフをつくることができます。

★PC-98シリーズ(3.5"2DD、5"2DD、5"2HD)発売開始/DISK版¥7,200
♬NEC・FM音源ボード、サコム・AMDボード対応♬
★PC-88シリーズ、X-1シリーズ、MZ-2500、FM7/77
発売開始/ DISK版¥7,200
★MSX(RAM32K)発売開始/ TAPE版¥5,800
※TAPE版は価格が変更になりました。
※お詫び―PC-60、80、その他のTAPE版の発売は1月以後になります。



音楽担当:クリスタルキング
協賛:YAMAHA MUSIC FOUNDATION



白銀に踊り、魂が遊ぶ!

♬迫真のパーカッションサウンド♬



競技種目のスラローム、モーグル、エアリアルを、スピード感満点の三次元的処理で体験。ジャンプやギャップをパスするために、滑走ラインを追求しながら攻めてゆけ。
★88mK II でもサウンドボード(8801-11)でSRと同じFMサウンドを楽しめます。
★PC-88シリーズ(5D)¥6,800(CT)¥4,800/好評発売中/
♬NEC FM音源ボード対応♬
★X-1シリーズ(5D)¥6,800(CT)¥4,800/発売開始/
●FMシリーズ/開発中 ●PC-60シリーズ/開発進行中


★スラローム


★モーグル


★エアリアル

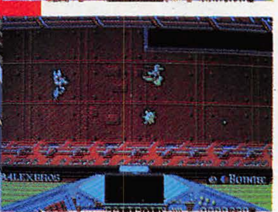
※X-1Dをご使用の方には当社で3インチ版のサポートをいたします。当社までご連絡下さい。

超時空要塞
マクロス MACROSS
カウントダウン

リアルタイムシューティングゲームの決定版!





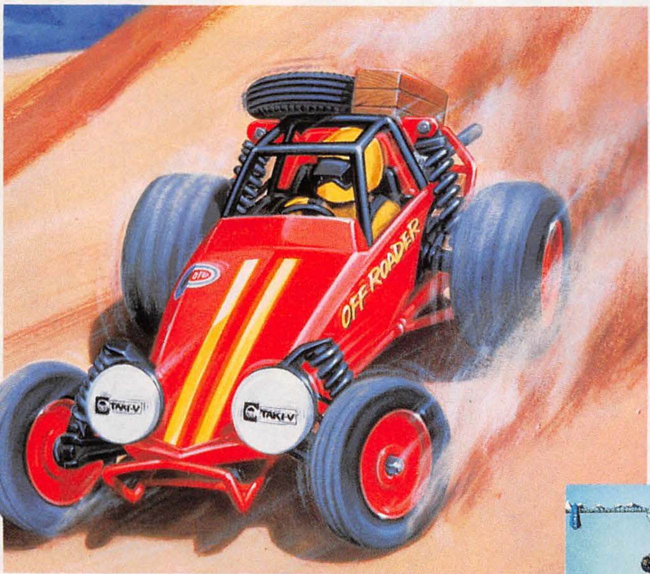


バトロイド、ガウォーク、ファイターとリアルに完全三段変形。スクロールする画面は819画面分、キャラクターパターンは100以上。宇宙空間での戦闘、敵基地内への侵入など、面のバリエーションも豊富。そしてミンメイを救えるか?

★X-1シリーズ(5D)¥6,500(CT)¥4,500
/好評発売中
★PC-88SR専用 (5D)¥6,500/発売開始/
★MSX (ROM)¥5,800/好評発売中/
※X-1Dをご使用の方には当社で3インチ版のサポートをいたします。当社までご連絡下さい。

爆走バギー

一発野郎



グラフィックはリアルに3次元的処理
ステージは4セクション
軽快なサウンドにのって
君は5つのチェックポイントを通過できるか!?

★X-1シリーズ(5D)¥6,200(CT)¥4,200/発売開始!
※DISK版はマップコンストラクション付
※X-1Dをご使用の方には当社で3インチ版のサポートをいたします。当社までご連絡下さい。



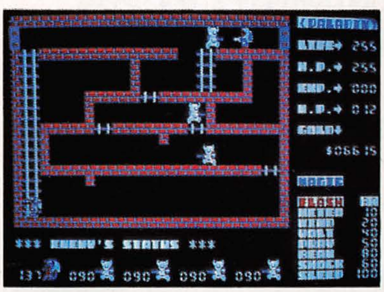
ボーステックブランドで発売するユーザー開発ソフト第一弾、RPG"パラディン"

PALADIN
パラディン



★画面数は全部で100面。襲いかかる敵を倒し、自らの力とマジックパワーを成長させながら〝神〟の待つ場所へ進み、〝神〟を倒し、ユリウス姫を呪いから救えるか?

★PC-88シリーズ
(5D)¥4,800/好評発売中!
※PC-88から声が出ます!!



〈作者/赤松健〉



妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、遠隔操作可能な火玉を武器に、敵の待つ墓場へ向う。小百合嬢の運命は?ぞろぞろ出てくるお化けは、日本のもの、西洋のものと2種類あります。



★MSX
(ROM)¥5,600/好評発売中
★PC-60mkII/SR
(CT)2本組¥4,800/発売開始!

応援します

TRINITY　SST

BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL.(03)407-4191

★当社製品の開発スタッフを求めています。(自宅開発可)

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。

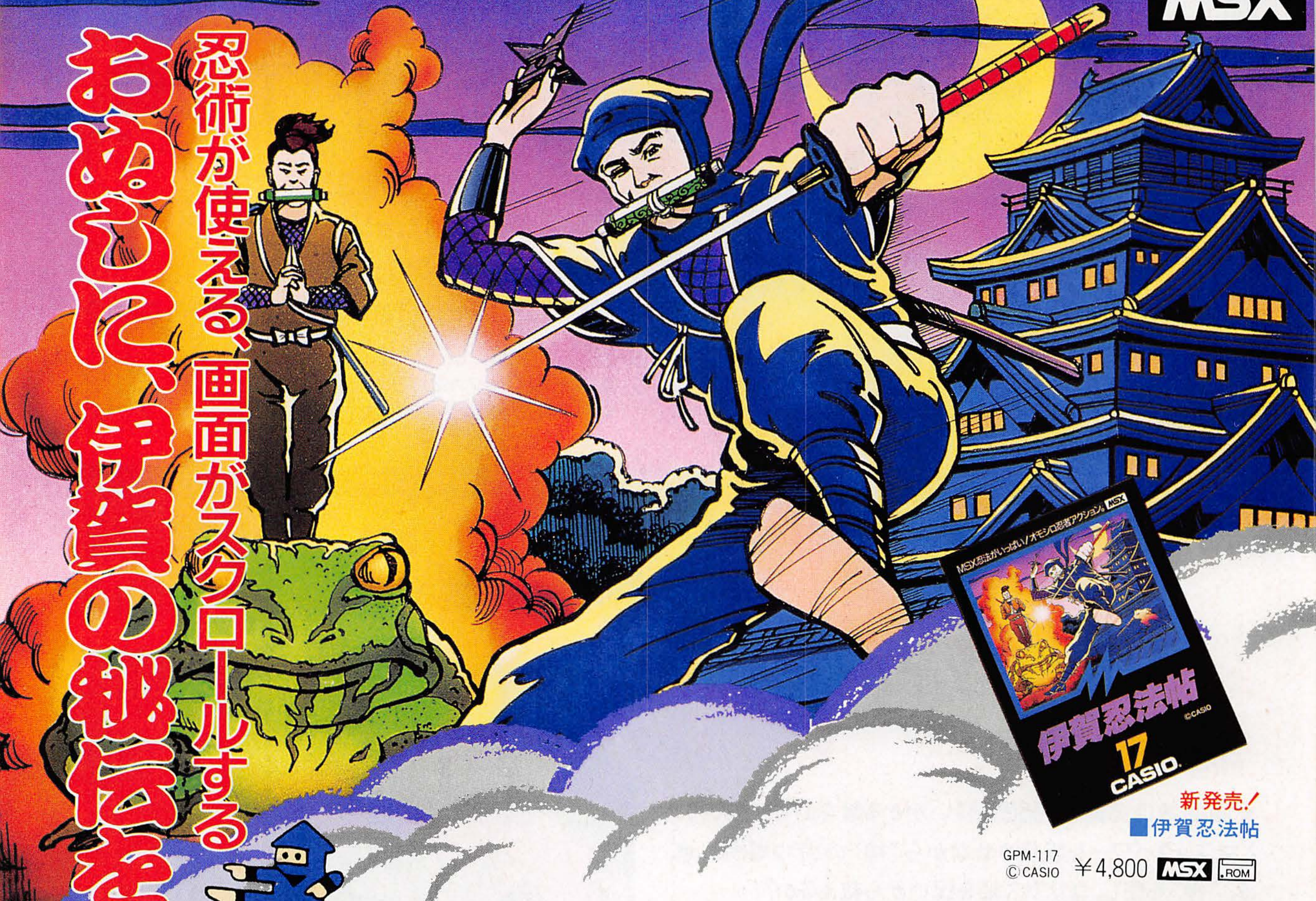
CASIO

MSX

忍術が使える、画面がスクロールする

おぬしに、伊賀の秘伝を伝授いたそう。

ド迫力忍者アクション!



新発売!
■伊賀忍法帖

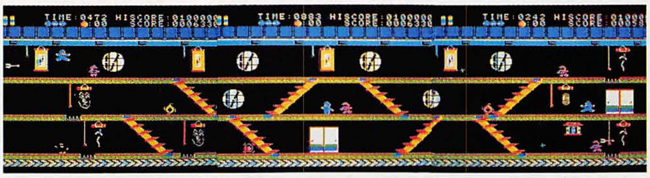
GPM-117 ©CASIO ¥4,800 MSX ROM

**伊賀忍法の秘伝、伊賀忍法帖4巻を奪い返せ!
こんなスリル、こんな興奮、今までなかった!!**

伊賀忍法の秘伝、伊賀忍法帖が甲賀忍者に奪われた!! キミが扮する伊賀丸は、4巻の巻物を奪い返すため、敵の城内に忍び込まなければならない。敵は、必殺ガマガエルの術を使う手強い相手。弓矢、火車、落し穴を使って、キミを打ち倒そうとする。隠れ身の術、シビレの術、マキビシの術を駆使して、敵の攻撃をかわせ! めざすは、最後の巻物が隠されている天守閣。伊賀丸、キミの幸運を祈る!!







同時新発売! 興奮、痛快のニューソフト!!



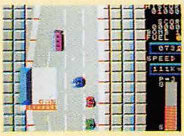
■カシオワールドオープン



ショットしたボールが画面でスクロール! ゴルファーの視線でボールを追う、3D感覚! 18ホール、パー72の本格ゴルフコースで、キミはナイス・ショットを狙えるか。

GPM-114/©CASIO ¥4,800 MSX ROM

■カーファイター



めまぐるしいカーチェイスで、アメリカ大陸を横断せよ。スパイ車の進撃の中、キミは無事ワシントンまで行き着けるか。スリルと興奮の、カーアクションゲーム。

GPM-118/©CASIO ¥4,800 MSX ROM



●資料のご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業(学年)をお書きの上、〒163 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱宣伝企画部MB-B係へ
※上記のソフトは、すべて8KB以上のMSXパソコンで使えます。MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

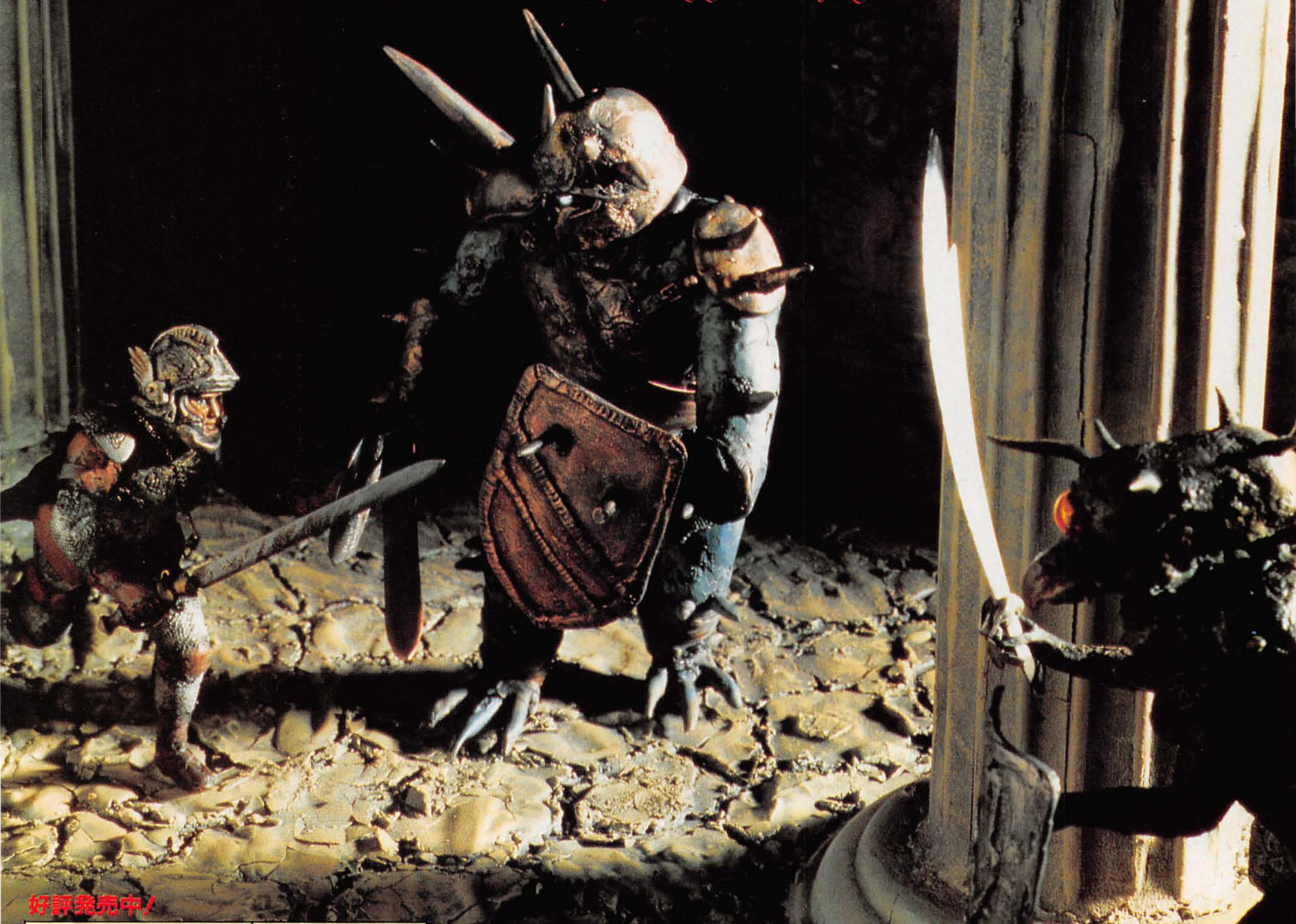
ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

DRAGON SLAYER II

A new type real time role-playing game by Falcom



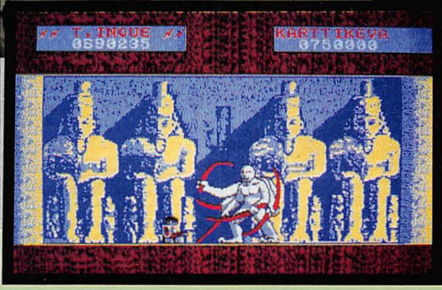
Produce and Supervision : Kow Yokoyama. Photo: Masaki Okumura.

好評発売中！

機種	価格
X1/C/F X1 turbo/turbo II	テープ版(2本組) ¥6,800 5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます ¥7,800
PC-8001mkIISR 専用 PC-8801/mkII (SR/FR/MR は不可) PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます 各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM	5"ディスク 2DD, 2HD 3.5"ディスク 2DD 各¥7,800

●その他の機種の発売時期は未定です。　●X1Dはテープ、3インチとも使用できません。





Falcom

日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル　TEL.0425(27)4121(代)

SST

通信販売 送料無料　▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・ベーマガ 係宛までお申し込みください。

スタッフ募集：君もプロフェッショナルになってみないか？　あなたのオリジナリティを大切にします。(バイト可)

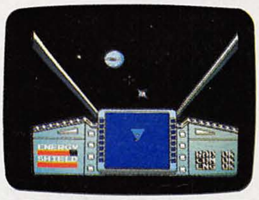


PAC-LAND　BurgerTime　STAR LUSTER

©DATAEAST CORP







最新発売

10　パックランド　¥4,500

迷子の妖精と冒険旅行に出かけるパックマン。この国では、不思議なことが当りまえ。行く手をジャマするモンスターをこらしめて、ラン&ジャンプ。



11　バーガータイム　¥4,500

名コック、ピータペッパー登場。コショーをうまく振りかけて、敵の動きを止めろ。皿の上に材料を落とせば、ハンバーガーの完成はもうすぐだ。



12　スターラスター　¥4,900

ビッグバンから宇宙を救え。敵は異次元からの侵略者。最後の標的、暗黒惑星を探し出すのは7つの鍵だ。超リアルな3Dスターアドベンチャーゲーム。



ファミリーコンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。
尚 販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630



namcot
MINI GOLFを買うと
成績が上がります?!
お父さん!パソコンの独占はおやめください。
使用上のお願い
© ㈱ナムコ
スライス、フック、バックスピンも思いのまま。熱狂の全18ホール!!
ナムコットの新作MSXソフト「MINI GOLF」が4月10日、全国いっせいに発売されました。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。
コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。
MINI GOLF
■ミニゴルフ三つの特長
1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。
MSX用ROMカートリッジ　定価4,500円
GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ
■発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885
西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630


LOGRAM
BOZA LOGRAM
DOMOGRAM
ZOLBAK
GROBDA
ANDOR GENESIS
SOL
DEROTA
GARU DEROTA
BACURA
BARRA
GARU BARRA
SHEONITE
SPECIAL
Super
©株式会社 ナムコ

完ぺきなスムーズ・スクロール、オリジナルにあくまでも忠実なキャラクターの色表現、そして、ゲーム性、神秘性をSuper MZで再現しました。

色モードは三つ。デジタルRGB、アナログRGB、パレットボードを使用した特別設定色モードと、お手持ちのハードに合わせて選べます。

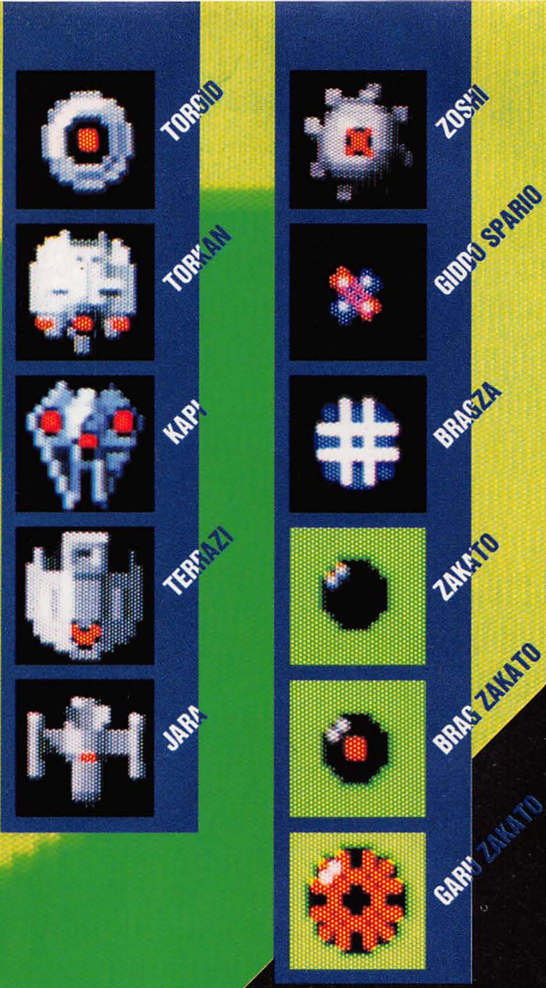
XE-1など、アタリ仕様のジョイスティックも使用可。特別仕様のオリジナル・ジョイスティック付きのソフトも用意いたしました。リアルタイム・ゲームの最高峰XEVIOUSを心ゆくまでお楽しみください。



Super MZ（写真は、特別設定色モードです。）

XEVIOUS ゼビウス

3.5インチディスク版……………定価6,800円
ソフト＋ジョイスティック…………近日発売





GALAGA for Super MZ

華麗な飛行パターン、美しいBGM、プレイヤーをとりこにしてしまう洗練されつくされたゲーム性。スペース・ゲームの決定版！ ギャラガが早くもSuper MZ対応で登場しました。

3.5インチディスク版………定価6,500円



PAC-MAN for Super MZ

ビデオゲームが産んだ世界のスーパー・キャラクター〝パックマン〟のSuper MZ版も発売されました。それぞれに性格を持つモンスターの追撃をかわしながら、ドットをパクパクと食べつくすだれにでも楽しめるおなじみのゲームです。

3.5インチディスク版………定価6,500円

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

XEVIOUS

ペンタン

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



●ドルアーガの塔カンペンケースには、バイオレット，サンド・イエローの2種類があります。申し込みの際に、どちらかの色を記入して下さい。

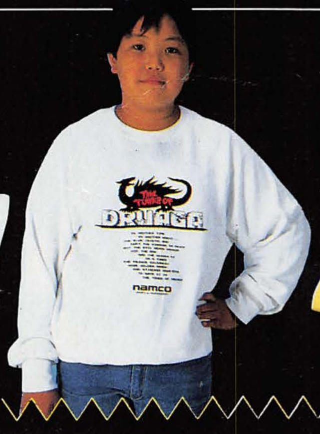
THE TOWER OF DRUAGA
TREASURE BOX

© 株式会社ナムコ

●トレーナー

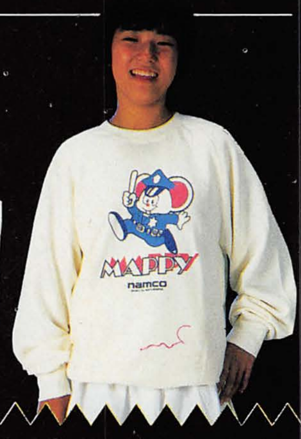
ドルアーガーの塔(S、M、L)
グレー/アイボリー/シャーベットグリーン
ホワイト
定価4,500円





マッピー(S、M、L)
イエロー/アイボリー
ホワイト
定価4,300円





ナムコグッズ全国取扱店一覧

〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店八戸市長横町17-1☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店盛岡市中央通2-11-1☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店秋田市中通2-7-6
125-24☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ福島市栄町10-11コルニエツタヤ☎0245-21-2101●大竹商会会津若松市西栄町10-26☎0242-26-2244●郡山西武郡山市駅前1-16-
県〕●システムインナカゴミ甲府甲府市丸の内2-4-20☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21前橋店前橋市表町1-1-4☎0272-21-2721●TECHNO高崎市連雀町BIBI高崎地階☎0273-22
04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武ブックセンター豊島区南池袋1-28-1西武デパート12F☎03-981-0111●アイブックス目黒店品川区上大崎4-4-1☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店千代田区
☎0542-55-8819〔長野県〕●シマコーシステム松本市鎌田町5116☎0263-26-0071●パソコンシティ2000伊那市大字伊那3446-21☎0265-73-6226〔富山県〕●三共とやま本店富山市双代町1-12☎07
加賀市大聖寺東町1-30☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンビット福井市毛矢1-1-18☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店福井市二の宮2-31☎0776-27-3702●ぷらも松任市中町ジョイ
大須3-30-30☎052-251-8334〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店大阪市北区梅田1-11-4☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば大阪市浪速区難波中2-2-15☎06-643-3217
センぱそこん亭●FMランド大阪市浪速区日本橋4-9-14☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド大阪市浪速区日本橋5-6-19☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店藤井寺市岡一丁1141-1
1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店奈良市三条町497-1☎0742-26-2003〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店姫路市東郷町大縄場1452-20☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店
ムセン和歌山店和歌山市元寺町4-1☎0734-32-5121〔島根県〕●石見電業社益田市駅前町29-5☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン新南陽市京田デパートエース☎0834-62-4111内76〔福岡
賀県〕●ZERO1唐津市和多田用尺2978-1☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂長崎市浜町8-32☎0958-28-0140〔大分県〕●㈱トキハマイコンコーナー大分市府内町2-1-4☎0975-38-1111●ベ

これでキミもカン全武装だ。

大好評発売中のナムコグッズに、待望のカンペンケースセットが仲間入りした。そんじょそこらのカンペンとはちょっと違うコイツ、「トレージャーボックス」(宝箱)って呼んでほしい。
まず、その中味は、
①ドルアーガの塔のカンペン：走るギルがいつもキミと一緒だ。中は2段になっているんだ。
②ドルアーガの塔鉛筆1ダース：なんと、ギル、カイ、ナイト、メイジetc、1本1本別々の、12種類のドルアーガ・キャラクターがそれぞれに印刷されているゾ。
③ドルアーガの塔消しゴム：2個も入っているからバッチリ。
この超豪華セットのお値段は1,500円。売り切れ必至だから、今すぐ電波新聞社出版販売部かナムコグッズ取扱店に申し込もう。
ドルアーガ・ファンのみなさん、待ってたカイがあったでしょ!!



▲ドルアーガの塔鉛筆
◀ドルアーガの塔消ゴム

ドルアーガの塔 トレージャーボックス

●カンペンケース　●消ゴム2個
●鉛筆12本(12キャラクター)
定価1,500円 1月20日発売予定

ナムコグッズ取扱店募集中

ペンタンでは大人気のナムコグッズ等の取扱店を募集しています。お問合わせは電波新聞社本社及び各支局にお願いいたします。

●ペーパーバック







ペーパーバック(3種類あり)も大好評発売中。キミはもう手に入れたかな？キャラクターはドルアーガの塔、マッピー、パックマン、いずれもきまってるぜ！

①ドルアーガの塔
②マッピー
③パックマン
定価各150円

●ポーチ&タオル 定価各1,800円



マッピー



パックマン

●Tシャツ



マッピー(S、M、L)
定価1,700円

ドルアーガの塔A
(S、M、L)定価1,800円

ドルアーガの塔B
(S、M、L)定価1,800円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸囲	身長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

293ページの通信販売の申し込み方をよく読んで申し込んで下さい。

な! 何だ、これは？

くわしくは287ページをご覧ください。



☎0188-32-1951〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央仙台市一番町3-6-5☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店仙台市東七番町7☎0249-34-6161〔茨城県〕●マルスズ電気取手市新町 5-17-17 ☎0297-74-1311〔栃木県〕●小林電気足利市通り2-2629 ☎0284-21-0131〔山梨-1300●パソコンランド21高崎店高崎市栄町3-14栄光ビル1F☎0273-26-5221〔千葉県〕●多田屋サンピア店東金市東岩崎8-10サンピア内☎外神田4-3-1☎03-253-0121〔神奈川県〕●鎌倉書店鎌倉市大船1-24-1☎0467-46-2619〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド静岡市七間町764-42-2131●三共とよた店富山市豊田250-1☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店金沢市寺地2-3☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザモール2F☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター小松市土居原町186 ☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ名古屋市中区●マイコンショップCSK大阪市北区梅田1-1-3☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店大阪市浪速区日本橋4-11-4☎06-643-2038●ニノミヤム☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店東大阪市足代2丁目1☎06-783-6545●㈲天勝コンピューター東大阪市鴻池元町11-1☎06-746-姫路市西今宿3-93☎0792-94-5363●せいでん明石本店明石市大明石町1-7-4(白菊グランドヒル内)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤ県〕●㈱デオニー北九州市小倉北区馬借1-6-15☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条太宰府市大字太宰府2469-1☎092-923-3434〔佐スト電器 パソコン館鹿児島市加治屋町1-30☎0992-23-2081

第3刷好評発売中!! 掲載ゲーム全30タイトル 写真点数2500以上! カラーページ32

ALL ABOUT namco

ナムコゲームのすべて



第1章:ナムコゲームのみりょくをさぐる
★ボムビー★キューティキュー

第2章:パックマンとその仲間たち
★パックマン★スーパーパックマン★パック&パル

第3章:ナムコ スペース・ゲーム大研究
★ギャラクシアン★ボスコニアン★ギャラガ★ギャプラス

第4章:ナムコ キャラクター・ゲーム研究
★ラリーX★ニューラリーX★タンクバタリアン★キング&バルーン★ワープ&ワープ★ディグダグ★マッピー★グロブダー★ディグダグII

第5章:ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

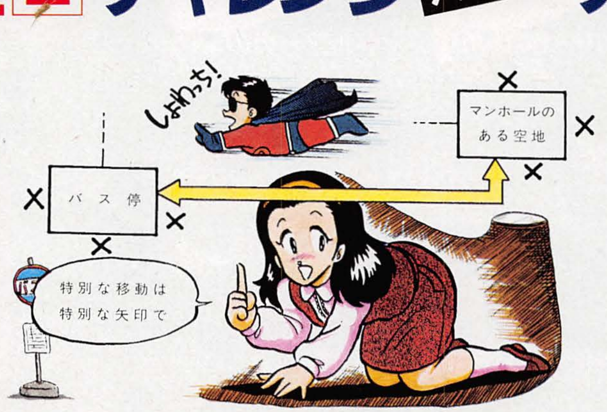


ご愛読ありがとう!貴重な意見もありがとう!

★おもしろくてためになる。相模原市・西村竜一君★わからなかったゲームが理解できた。千葉市・大久保 淳君★カラーが多く読みやすい。名古屋市・内海公彦君★ナムコ ミュージック全集が気にいった。南埼玉郡・浜野幸一君★ナムコグッズのカタログがいい。鳥羽市・小原教和君★キャラクター・パターン!これは資料になります。京都市・小早川辰久君★これを読んでナムコゲームに目ざめてしまった。草加市・牧野 茂君★すごくいい。特にスーパーテクが気にいった。矢板市・福田泰久君★少し不満もあるが,よくこれだけまとめたと思う。調布市・中村武郎君★OFコーナーがあればもっとよかった。愛知郡・小川明生君★永久保存して思い出に残そうと思う。千葉市・高橋圭太郎君★実にいいと思う。神戸市・藤原一司君★多少価格が高いのが……でも,よく書けたなあと感心させられてしまった。倉敷市・和田悠孝君★たいへんすばらしい!音楽のプログラム送ります。待っててね!亀山市・西川信一君★ドット絵など,パソコンのオリジナル・ソフト制作の参考になる!鹿児島市・河野 崇君★なつかしいゲームも載っていたのでびっくりしました。網走市・成ヶ沢真樹君★本当にゲームのおくの奥までわかった。品川区・林 光一君★ゲームテクをさっそく実行したらうまくいったので感謝している。府中市・笹村崇雄君★ゲームセンターに行ってはいけないが,この本があればすべてわかる!相模原市・春原

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 2 チャレンジ パソコン アドベンチャ





▶アステカでこまっているAIIZ君,魚住君,吉村君,伊地知君,斉藤君,赤枝君▶軽井沢携誘案内でなやむ中尾君,稲田君,青木君,石田君▶はーりぃふぉっくすでつまずいている穴倉君,山田君,ま

み〜んなめんどう見ます!—

大好評

※初版は完売いたしました。第2刷発行中ですが

3ページ 総ページ数440ページ 記録やぶりのスーパーBOOK登場!!

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol.1

amco

第6章:パソコンで楽しめるナムコゲーム
★ファミリーコンピュータ＝9種★FM-7/77＝7種★MSX＝11種★MZ-700/1500＝7種★MZ-2000シリーズ＝3種★PC-6001シリーズ＝7種★PC-8001シリーズ＝5種★PC-8801シリーズ＝4種★PC-9801シリーズ＝2種★X1シリーズ＝7種

第7章:ナムコ グッズ総カタログ
★入手可能なナムコ グッズを全紹介

第8章:ナムコ ゲーム・ミュージック全集
ジービー～メトロクロスまで，全ミュージック&サウンド・データを楽譜で掲載！

第9章:ナムコ キャラクター・データ集
すべてのキャラクターのドット・データを掲載！

定価2,500円 書店で入手できない場合は、ご予約ください。

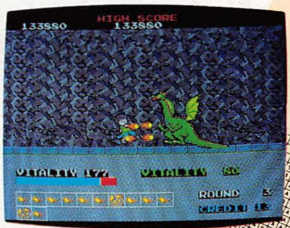
初版、第2刷は完売いたしました。



哲治君★思ったより中味が濃かった。**天塩郡・佐藤 匠君**★たいへん良いと思います。とくにBGM集，キャラクター図かんがよかった。**大竹市・山中博文君**★good！**盛岡市・北沢大助君**★BGMとキャラ表はとにかくすごい！えらい！**宇都宮市・田川充矩君**★サウンドをP6やFMやMSXのプログラムにして載せてほしかった。**鳩ヶ谷市・吉田雅之君**★いつかnamcoについて本がでると思っていたが，迫力満点！！**岡崎市・山田孝一君**★とてもよい！オリジナル・ゲーム作りに役立つ。**岡山市・山本真史君**★バラデューク以降のスーパーソフトマガジンデラックスの発刊を待ってます。**藤枝市・水島 裕君**★うれしくて涙がでてしまった。BGMのソノシートが付いていればなあ。**上福岡市・若林伸明君**

ー・ゲーム

っちゃん，ヤジ君，五十嵐君▶サーガが解けない本江君▶ドリームランドで助けを求めている宮崎君，小池君，カッポン君，大野君▶デゼニでツマッている坂井君，新城君，駒田君…………etc.



定価2,000円

発売中

書店にない場合は予約してください。

MSX・キャラクタグッズ

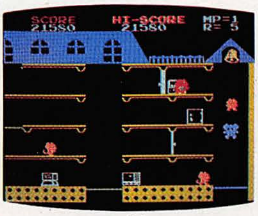
応募期間：昭和60年11月20日〜61年1月末日



パックマン



ワープ&ワープ



マッピー



キング&バルーン



ギャラクシアン



タンクバタリアン

ドルアーガの塔



パックマン





マッピー

さらに、ダブルチャンス!!

特別賞100名

オリジナル・トレーナー



ナムコ賞200名

Tシャツまたはポーチ&タオル



or



毎月600名にプレゼント

マイコンソフト

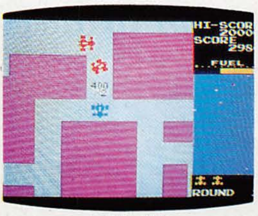
プレゼント

今、MSXを買うとナムコバッジがついてくる

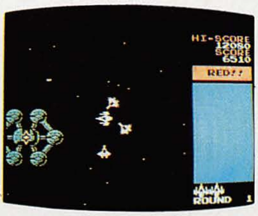
只今、ナムコットMSXまたは、ジャレコ・エクセリオンを買うと、もれなくナムコの人気キャラクタ・バッジがついています。（ドルアーガの塔、マッピー、パックマンのいずれか）



Ⓒ㈱ナムコ



ラリーX



ボスコニアン



ギャラガ



MINIゴルフ



ディグダグ



エクセリオン

MSXソフトのパッケージに貼ってある応募シールを官製ハガキに貼り、必要事項を記入の上、電波新聞社MSXプレゼント係までお送りください。抽選で毎月600名様に、ナムコの人気キャラクタ・トレーナー、Tシャツ、ペーパーバッグをプレゼントしちゃいます。

残念賞 300名 ペーパーバッグ





応募方法

MSXソフトのパッケージに貼ってある応募シールを官製ハガキに貼ってお送りください。

裏

←応募シールを貼ってください。

住所

氏名

電話

お買い上げのソフト名

表

141

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

MSXプレゼント係

MSX キャラクタ・グッズプレゼント対象商品

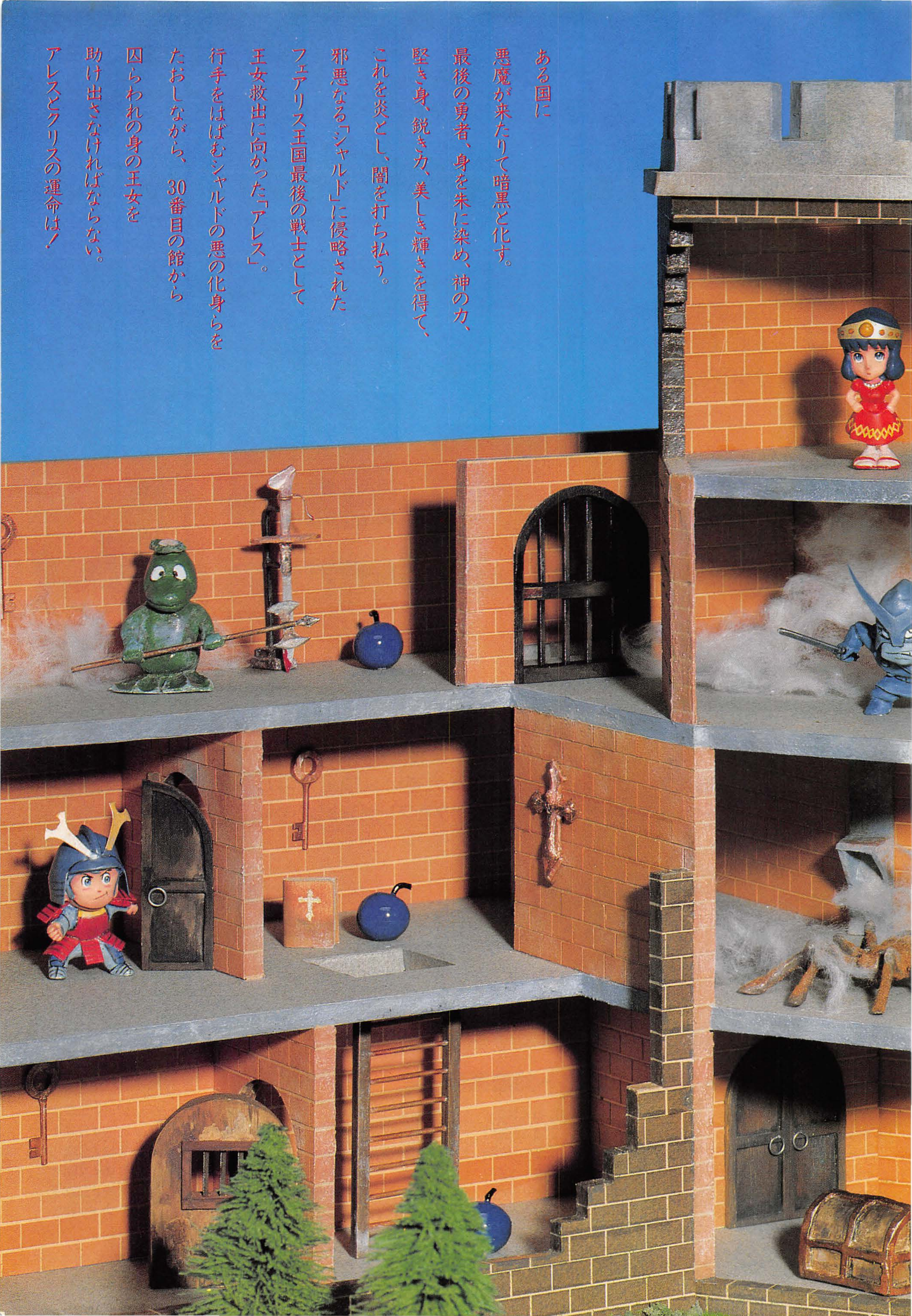
パックマン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
マッピー (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ギャラクシアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ワープ&ワープ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
キング&バルーン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
タンクバタリアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円

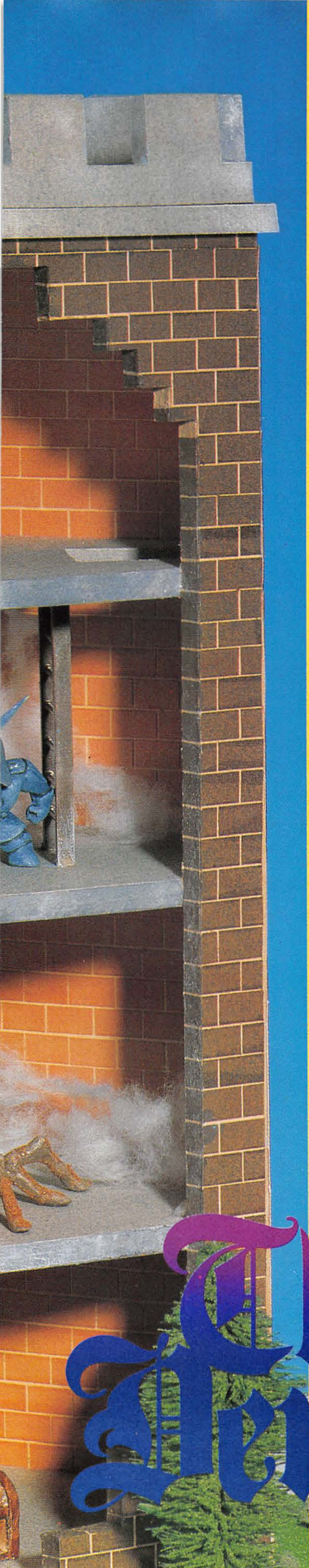
ラリーX (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ギャラガ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ディグダグ (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
ボスコニアン (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
MINI GOLF (NAMCOT)	ROMカートリッジ	定価 4,500円
エクセリオン (ジャレコ)	ROMカートリッジ	定価 4,500円

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0832-67-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

ある国に
悪魔が来たりて暗黒と化す。
最後の勇者、身を朱に染め、神の力、
堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、
これを炎とし、闇を打ち払う。
邪悪なる「シャルド」に侵略された
フェアリス王国最後の戦士として
王女救出に向かった「アレス」。
行手をはばむシャルドの悪の化身らを
たおしながら、30番目の館から
囚らわれの身の王女を
助け出さなければならない。
アレスとクリスの運命は！

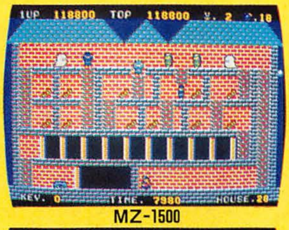




不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー

マイコンソフト

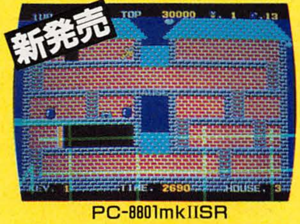
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



MZ-1500



X-1シリーズ



PC-8801mkIISR



デーモン・クリスタルはリアルタイムなゲーム進行とアドベンチャー的な展開、さらにさまざまな宝物によりプレーヤーが成長してゆくロールプレイング的要素も加わったマルチゲームです。

あなたは「アレス」。悪魔「シャルド」に囚らわれたクリス王女を助け出さなければなりません。クリス王女はシャルドの支配地「モンスター・タウン」の30番目の館に閉じこめられています。アレスの唯一の武器は「ファイヤー・ボール」。行手をはばむ「タランチュラ」(毒グモ)、「ウォリア」(サムライ)、「ゴースト」(オバケ)、「カッパー」(カッパ)などの恐しいモンスターを倒しながら30番目の館にたどりつかなければなりません。

各館(面)には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋のドアを開ける小さなカギが落ちています。この部屋の中には小さなカギやファイヤー・ボール、つぎの面に進むための出口を開ける大きなカギなどが隠されています。

また、ある面には宝も隠されており、これを取ることによってアレスはどんどん強くなり、最初は倒せなかった敵も倒せるようになっていきます。

チャレンジすればするほどナゾが深まる「デーモン・クリスタル」を心ゆくまでお楽しみください。

X1シリーズ(テープ版)……………4,000円
X1turbo/Fモデル20(5″FD版)‥6,200円
MZ-1500(QD)……………………4,500円

PC-8801mkII・mkIISR 専用版 5ディスク版 定価6,200円 / テープ版 定価4,000円

PC-8001mkIISR 専用版…………テープ版 定価4,000円

※DEMPAマイコン・ソフト開発室では、実力派移植プログラマー、ゲーム・デザイナーを募集しています。我こそは!と思われる方は☎03-445-6111(大代表)までご連絡ください。

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal

デーモン・クリスタル

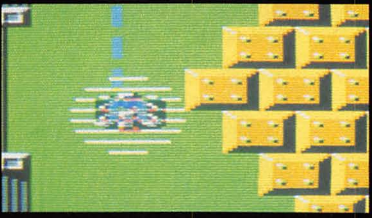
2秒間の快感./ さあ、バトリ

西歴20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、人間をマシーンのコントロールから開放した。しかし操作する楽しみは、やがて趣味から競技へと変化していった。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〞である。4種のロボット・マシーンと競技用マシーンを公認し、障害物、マシーンの配置を規定、競技を取りしきっている。競技者は グロブダー を操つり〝バトリング〞を行うのだ。超戦略的シューティングゲームが、早くもPC-6001mkII／SR用で登場。

3つのモードで楽しさ3倍

ゲームは1プレイヤー・モードと2プレイヤー・モードの2種類がある。そして、エディット・モード(コンストラクション機能)もついており、オリジナルなバトリング・フィールドを設定することもできるのだ。

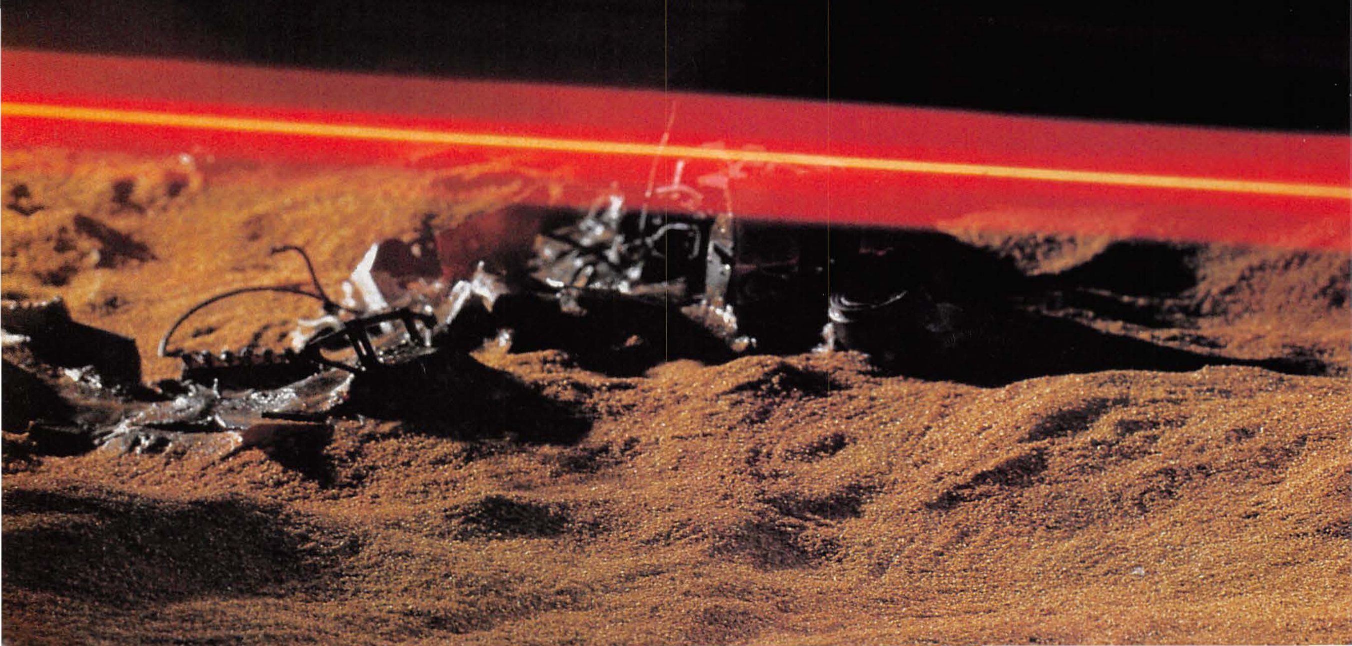
1プレイヤー・モードでは、敵ロボット・マシーン「エナミー・タンク」、「ハイパー・タンク(オンジとイエロー)」、「フロッサー(グリーンとブラウン)」、「フォートレス」の4種類と対戦する。障害物がラウンドごとに違ったパターンで配置され、敵ロボット・マシーンの数も種類も違ってくる。ラウンドは99面まであるので、ラウンドを重ねるごとにクリアするのが難しくなる。障害物はすべてのビームをさえぎってしまう。これを利用して敵の攻撃を最小限のエネルギー消費で耐え、敵のエネルギーの少なくなったところで攻撃する。また、フォートレス等は攻撃するポイントがあるのでむやみに攻撃しても破壊できない。キミだけの攻略パターンを研究してみよう。



夢の戦闘競技場でライバルとバトリング



2プレイヤー・モードは、オリジナルにないモードで グロブダー と ハイパー・タンク 2台で1対1の対戦ができる。このときの攻撃はどちらも誘導弾(追尾式ハイパー・ザッパー)となり、弾は弧を描いて飛んでいく。1プレイヤー時とは違い戦闘能力は対等、あとはジョイスティックを握るキミの作戦しだいで勝敗が決まるのだ。シールドと誘導弾を駆使して全5面を戦ってくれたまえ。



マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ングの世界に突入だ!

エディットモードで、キミだけのコロシアムを作ろう

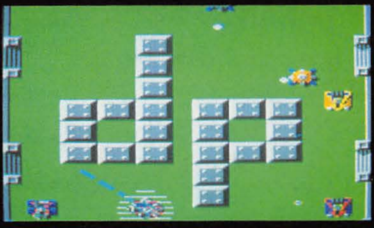
エディット・モードだが、これは戦闘場や敵の種類を自由に変えることのできるモードで、1プレイヤー・モードで0〜99面、2プレイヤー・モードで0〜4面まで設定することができる。

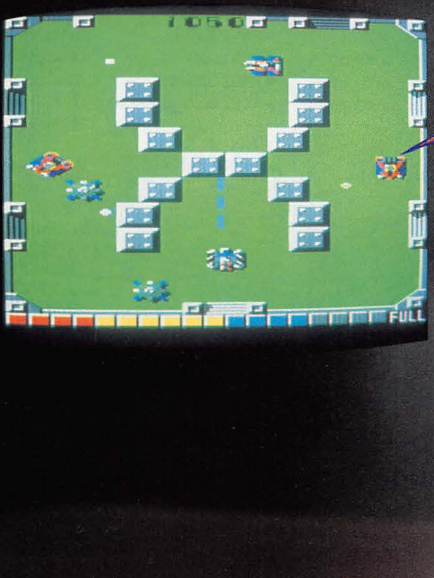
設定したいラウンドとモードを決めて障害物、敵ロボット・マシーン(「エナミー・タンク」、「グリーン・フロッサー」、「ブラウン・フロッサー」「レッド・ハイパータンク」、「イエロー・ハイパータンク」、「フォートレス」の位置をセットする。これでキミだけのオリジナル・バトリング・フィールドの完成だ。

そしてキミが作成した105ラウンド(1P:100ラウンド+2P:5ラウンド)をセーブすればすべて終了。いつでもキミの作成したバトリング・フィールドを呼び出すことができるのだ。

パソコン版「グロブダー」でキミ自身の"バトリング"の世界を作ってみよう。

※PC-6601SRではセーブできません。





GROBDA

©株式会社ナムコ

グロブダー

PC-6001mkII/SR PC-6601/SR

テープ版 定価3,800円

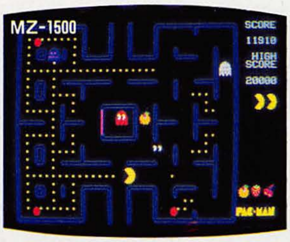
PC-6601/SR

3.5インチディスク版 定価6,000円

MZ-1500版、X1版も開発中!



遊気凜凜



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-700(1200/K/C(48K))
  PCG共用テープ……定価3,000円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601
  テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII/SR
  テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- PC8801mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200
  テープ……定価3,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

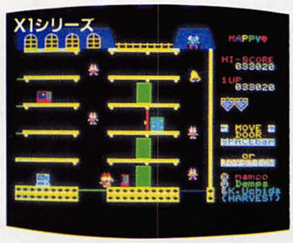
- MZ-700/1200(48K)
  テープ……定価3,000円
- PC-6001mkII テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK
  テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- FM-7 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に掘ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001版をのぞく。)

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
  テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR
  テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- FM-7 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-700(1200/K/C(48K))
  PCG共用テープ……定価3,000円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- FM-7シリーズ近日発売



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m
  5インチ……定価各6,800円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- FM-7 テープ……定価3,800円
  FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1 テープ……定価3,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンストラクション機能が付いています。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR
  テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円

namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

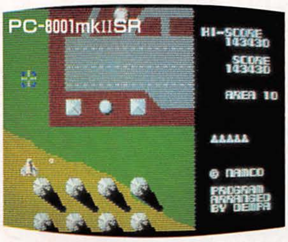
「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。
ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを
パソコンバージョンでお届けします。
どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。
心ゆくまでお楽しみください。
PRESENTED by DEMPA



TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

登場キャラクタ数19種。全16面をPC-6001のハードの限界に挑戦し、プログラムしました。ゼビウスは、どんなパソコンでも移植が不可能とされていたのですが、1983年12月にDEMPAマイコンソフトが移植に成功，発売することができました。キャラクタのドットは荒いのですが、ゼビウスの雰囲気が十分に楽しめます。

- **PC-6001/mkII/6601/SR**
  テープ……………………………定価3,500円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISRに移植しました。PC-8001mkIISR版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター？があるとか…。DEMPAマイコンソフトが誇る最大の自信作です。

- **X1/C/CS/CK** テープ
  ソフト＋ジョイスティック………定価5,900円
- **X1D** 3インチ
  ソフト＋ジョイスティック………定価7,500円
- **X1turbo** (200ラインモード) 5インチ
  ソフト＋ジョイスティック………定価7,500円
- **FM-NEW7/FM-7** 5インチ
  ソフト＋ジョイスティック………定価9,300円
- **FM-77** 3.5インチ
  ソフト＋ジョイスティック………定価9,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ 定価4,300円

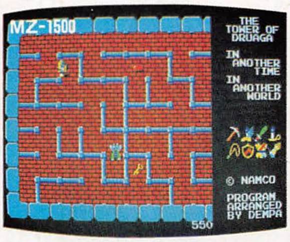


TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウェアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエディットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR**
  テープ……………………………定価3,500円
- **PC-6601/SR**
  3.5インチ ………………………定価5,800円

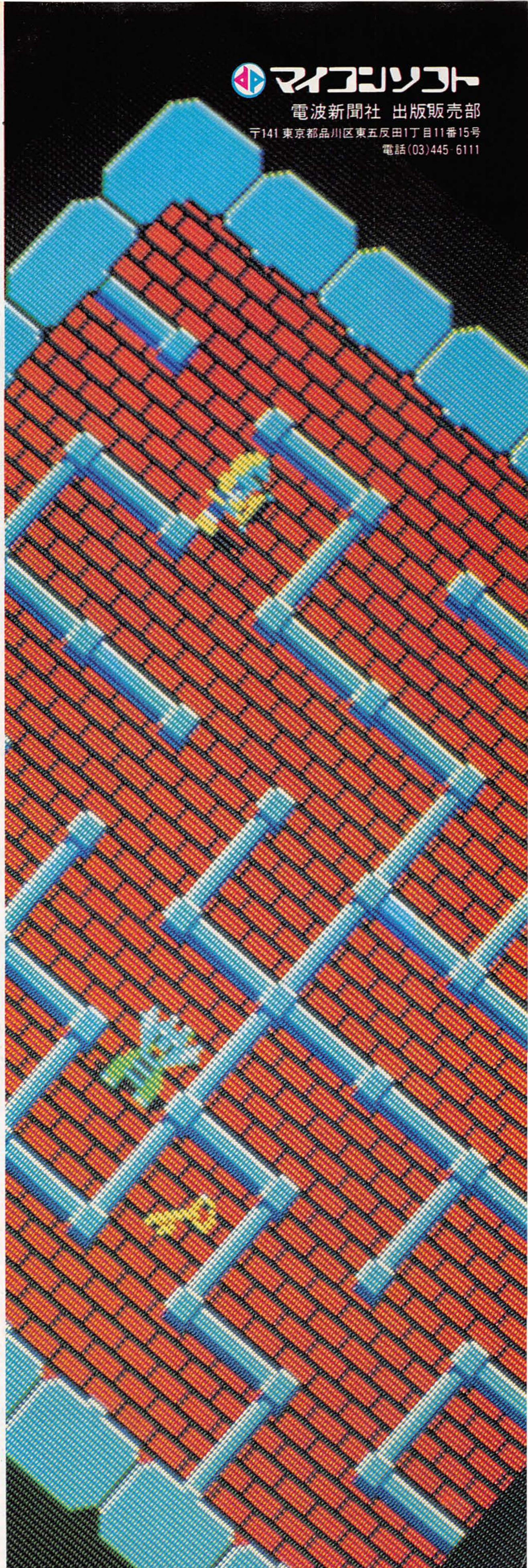


TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを到せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。今までにない不思議なおもしろさをパソコンにプログラムしました。DEMPAマイコンソフト開発部では、MZ-1500版の他にも他の機種への移植が進行中です。お楽しみに！

- **MZ-1500** QD……………………定価4,800円



100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

いま、MSXが面白い。

みんなの



断然のオモシロサ
もう使うしかない。

ゲームを10倍たのしむカートリッジ ¥4,800

新発売

コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断やコマおくり、ポーズ機能など、10パターンの操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」。ゲームフリーク必携です。●スロー動作 ●ランキング表示 ●TV調整パターン表示 ●プレーヤー数変更 ●ステージ数設定 ●ハイスコアのセーブ ●コマおくり機能 ●ゲーム中断機能 ●ポーズ機能 ●画面ライブラリー

※このカートリッジは、コナミのゲーム専用です。 ※2スロット仕様のMSXパソコンでお楽しみください。 ※1スロットのMSXの時は、スロット拡張ユニットをご使用ください。

甘くはないぞ　中国大陸、悪と善の戦い。

イーガー皇帝の逆襲 ¥4,800

好評発売中



釈迦の骨壺に秘められた無限の力を悪用し、暗黒拳法を現代によみがえらせたイーガー皇帝"立人"。そして、真の平和を取り戻すためにイーガー皇帝に勇敢に立ち向かう季英。さて、勝負はいかなる局面をむかえるか……。

ついにきた！ 話題のアドベンチャー・ムービー。

グーニーズ ¥4,800

近日発売



話題の映画「グーニーズ」が、そのままTVゲームになる。海賊たちと悪党フラテッリー家に捕えられた7人のグーニーズをキミたちがカッコよく救い出す、本格的なアドベンチャーゲーム。慎重に、大胆に、Let's Go.!!

AMBLIN ENTERTAINMENT　WB

この迫力。さすがコナミ・スポーツの実力。

コナミのサッカー ¥4,800

新発売



思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート。自慢のファインプレイを思う存分発揮できる待望のサッカーが誕生だ。スタジアムの歓声が熱い。

仲間に差をつける。君は未来の小説家

MSXワープロコナミEC700 ¥34,800

新発売



MSX、MSX2のどちらにも使用できる日本語ワードプロセッサーユニット。漢字、熟語あわせて42,000語以上の辞書を持ち、編集機能も実に多彩。プライベートにご活用ください。

エンドレスキャンペーン'86 実施中！

コスロットゲームで オリジナルグッズをもらおう!!

いま、コナミの新製品(1月以降発売)を買うと、その場で当るスピードくじ〈コスロットゲーム〉がついてきます。ラッキーKIDが出れば大当り。もれなく、素敵なオリジナルグッズをプレゼントします。もし、リンゴがでてもガッカリすることはありません。集めたリンゴの数にあわせて希望のグッズがもらえるダブルチャンス。詳しくは〈コスロットゲーム〉の裏面を見てください。



通信販売ができます。

●現金書留での御注文　住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
●銀行振込での御注文　〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ケ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

Konami® SOFT WARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

●お問合わせ窓口　TEL 03－262－9110

VIDEO GAME



by セガ・
エンタープライゼス
written by 響あきら

Hello.!! お・待・た・せ。先月号で約束した「スペースハリアー」の大特集です。みなさんはすでにプレイしたかな？ スバラシイ画像と音楽，それに抜群のゲーム内容は，きっと君をとりこにしたハズ。プレイしてない人も，プレイできない人も本記事を読んで「スペースハリアー」の魅力をたっぷりと楽しんでください。

ところで，最近めちゃくちゃカゼが流行(はや)っているみたい。僕も残念ながら，ただ今カゼに負けています。読者のみなさんは大丈夫かな？ くれぐれもカゼをひかないように，とくに受験生の君，ガンバルんだぞ！エーイ，カゼなんか吹きとばせ。

"「スペースハリアー」大特集"



STORY

銀河系のかなた，ここはかつて，平和なドラゴンランドだった。が，超自然現象と正体不明の敵により，今や凶悪(きょうあく)な魔物たちに占領されてしまったのだ。

この世界に平和を取りもどそうと，正義のドラゴン（ユーライア）がハリアーに助けを求めた。かくしてハリアーは，魔物たちと戦うために飛びたつこととなった。

ハリアーは，地球からきた超能力戦士である――――――。

操縦法

操縦桿(そうじゅうかん)型レバーと発射ボタンで，主人公（ハリアー）を操作します。敵や障害物は大きくわけると，破壊できるものとできないものの二つにわけられます。当然破壊できるものはガンガン破壊して，破壊できない障害物や弾などをうまくかわして進む。とにかく前進あるのみのゲームなのです。また，ゲーム台には，シットダウンとローリング・タイプの２種類がある。内容は同じなんだけど，ローリング・タイプのほうはとにかくスゴイ。プレイヤーが操縦するレバーの角度に合わせて，プレイヤーが乗り込んでいるコックピット全体が，前後左右ななめに動く，これが臨場感最高のローリング・タイプというわけなのです。もう，時代はプレイするゲームから，体験するゲームへと移ったといえるでしょう。

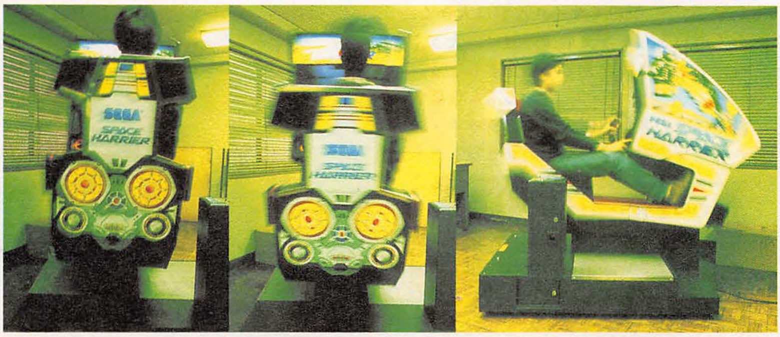
ハリアー

これが，君の操作する主人公のハリアーです。超能力戦士(エスパーウォーリア)であるハリアーは，自由に空を飛び，自動固定(オートロック)式ランチャーで敵を粉砕する。地上を走る姿が，なんともいえずにいいんだよ。

各ステージワンポイントアドバイス

STAGE 1

ステージ１の障害物(草や木)は破壊可能ですが，はじめのうちは無理せず，逃げに重点をおこう。途中２回でてくる「トモス」(写真参照)は，殻(から)が開いた瞬間を狙い撃ち。最後のドラゴンは，大きく逃げるが，あわてずにやっつけよう。弱点は顔だぞ。



スペースハリアー



オットット。草むらや骨にぶつかると，少しの間コケてしまいますヨ



ドカーンと派手な爆発の１コマ。もう最高.!!



ボクが大好きなこのキャラクター名は，モトスじゃなかった，トモスというんだ



ドラゴンは，顔に弾を受けるたびに体の色を変化させていく。さしずめ赤ドラゴンは，怒ったドラゴンかな？





コイツらは逃げていくときに弾を撃っていくんだ。「去る敵，弾を撃っていく」なんてね



ここが意外とむずかしいのダ!! 障害物から逃げることを一番優先するように

STAGE 2

敵の移動に合わせて攻撃すべし。撃ち逃したヤツは必ず弾を撃ってくるので，気をつけよう。地面に縦に並んでいるモアイ像みたいな敵「ＩＤＡ」(アイダ)は連射で楽勝だ。

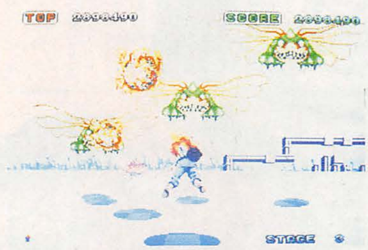
後半の石柱のシーンは，最初の山場です。なるべくはじめのうちに２石のＩＤＡを破壊すれば楽になりますが，撃ち逃すと少しやっかいです。最後の敵は，中心にいるバーバリアンを破壊すればクリアです。

STAGE 3

場面は一転して幻想的なシーン（キノコの色使いに注目!!)。地上のキノコや怪物の卵(？)などを撃つのもいいですが，地上ばかりにいると，障害物で先が見えなくなるので注意しましょう。最後の２首ドラゴンは，帰っていく瞬間をネラい，片方の顔を集中攻撃しましょう。



本当にこの「スペースハリアー」のＢＧＭは，最高なんだ。レコードでないかな



ステージ３のイメージにぴったしのモンスター。あとの面では集団で攻撃してくるゾ



ド迫力の２首ドラゴンだ！ 左首のドラゴンから破壊したほうが楽なのだ。知っていた？



ゴロゴロでてくるビンズビーンとの戦い

STAGE 4

このステージは，君の反射神経がとくに試されるところです。20面体の敵「ビンズビーン」が上・下・上・下と順番にでてくるので，タイミングよく避けましょう。また途中で攻撃してくる敵機は，左・左・右・両側上…と出現する場所を覚えて，出現と同時に破壊すればとっても楽。最後のモビルスーツは，あとに書いたモビルスーツ攻略法を見てほしい。

STAGE 5

ボーナス・ステージです。ハリアーの味方のドラゴン「ユーライア」に乗って，できるだけ多くの障害物を破壊してください。ホッと一息いれて，つぎのSTAGEへGO!!

STAGE 6

このステージあたりから，敵の攻撃がキツクなってきます。レッド・モビルスーツも初登場です。敵のミサイル攻撃は大きく，大きく避けましょう。最後の敵は，大きく動き，右からスキを見て攻撃しましょう。

STAGE 7

背景は寒い寒い氷河時代。ブラック・モビルスーツの噂（うわさ）のジェットストリーム・アタックにはとくに気をつけること。敵の弾を引きつけておいてからのフェイント攻撃などを駆使しながら，面クリアに励んでください。最後の敵は，相手の回転と逆方向（時計の逆回り）に回転しながら攻撃するといいようです。



ユーライアの背中に乗ってスーイスーイと一時休息。このユーライア，オスなんだけど君にわかる？



さあーて，モビルスーツのおでましだ。たいしたことないなんていっていられるのも，今のうちだけ



このピーナッツの殻みたいな敵，「ローリー」っていうんだけど，突然目の前に飛んできて攻撃してくるのダ



ワァー，一つ目のマンモスだ。敵や障害物，弾にぶつかるとハリアーを１人失ってしまうよ

特別講座〔対モビルスーツ戦略〕

このスペースハリアーで，何といっても強いのが，このモビルスーツたち（コンバット・アーマーかな？）です。とくに障害物がたくさんあるところでの攻撃力は抜群。そこで，モビルスーツに対しての必勝法を少しだけ解説しましょう。

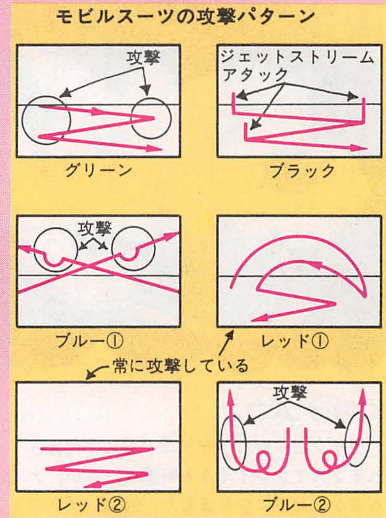
まず，モビルスーツの動きを読む

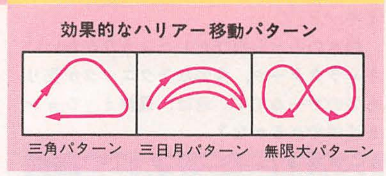
各モビルスーツは端で必ず一時停止をして向きを変えます。ここをネラって攻撃するのがベスト。ただし，このときもモビルスーツは攻撃してくるので注意すること。

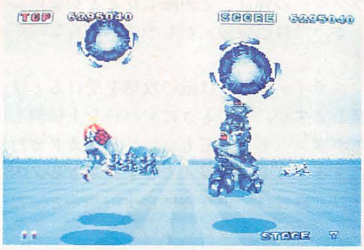
また，モビルスーツの出現場所は，左スミか右スミです。そこをネラうのも慣れてくるとかなり効果的。

―オマケ―（超㊙テクニック）

対モビルスーツ戦のとき，以下の３パターンのようにハリアーを動かすと，弾にあたりにくく，攻撃できます。







これが噂のジェットストリーム・アタック。ニュータイプの君ならかわせるはずだ



この敵もトモスと同じように，開いた瞬間に，弾を撃ち込まないと破壊できないみたいだぞ



ついに登場。レッドとブルーのモビルスーツの混合攻撃はかなり手ごわい



まわりを岩に囲まれた強敵だ。無理せずに，逃げては撃ち，逃げては撃ちを繰り返そう



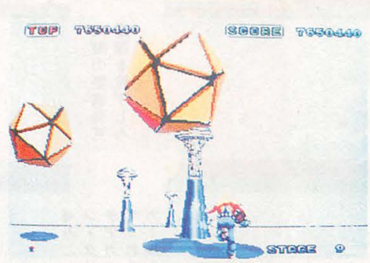
右へ左へと大きく逃げながら攻撃すべし。地上の障害物にも気をつけよう

STAGE 8

なんといっても，このステージの山場は後半の石柱シーンでのモビルスーツ戦。とくに，ブルー，レッド・モビルスーツの混合攻撃はかなり苦しい。早目，早目に敵を破壊していきましょう。最後の敵の火の玉には要注意。思ったよりも，早く飛んできます。敵は大きく楕円軌道を描いているので，はじめは火の玉を避けて，去っていく左端で勝負！

STAGE 9

ふん囲気はＳＴＡＧＥ４と同じだが，難易度はかなりあがっています。攻撃よりも逃げに重点をおきましょう。そして最後の敵はモビルスーツ。こいつは並の相手じゃないゾ。つぎは恐怖のＳＴＡＧＥ10だ。



このステージのスピード感は最高!! 体中が熱くなってくるぜ！

ワンポイント・アドバイス

●ジッとしているな！

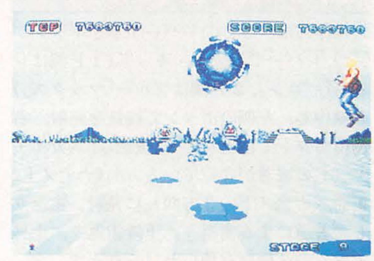
プレイ中にジッとしていては×。常に動き回っていないと，敵の攻撃にやられてしまいます。

●早目に倒せ！

敵を早目，早目に倒していかないと，つぎの敵の攻撃と重なり，いっそうきつくなってしまいます。出現する場所を覚えて攻撃するのもいいでしょう。

●大きく動け

画面いっぱいを使って大きく活動しましょう。小さくせこせこ動いていると，敵の攻撃が集中して逃げ場がなくなります。それにローリング・タイプのときは，大きく動くと気持ちがいいのだ！



突撃してくるブルー・モビルスーツが２体。そしてその奥には，敵の大将が…

●ボタンを叩け

なんでもいいから常にボタンを叩き続けていよう。そうすれば，かなりの点で助かるはずです。ナニ，ボタンを叩き過ぎて疲れた!? 修業が足りん！ゲームは体力，スポーツなのだ。なんちゃって!!

あとがき

この「スペースハリアー」は，最初ＲＰＧ要素を持ったアドベンチャー的ビデオゲームになる予定でしたが，結局シンプルにということで現在のゲーム内容になったのだそうです。そのせいか，ゲームに一本のストーリーが感じられるのです。とくに，最後のシーンはほのぼのとしたエンディングが見れますぞ!!

See you again!!

VIDEO GAME



©㈱ナムコ

Written by 理一郎

ツインビーやエグゼドエグゼスに代表される2人でプレイできる戦闘ゲームが，ナムコから発売になりました。その名も「スカイキッド」！

絵本の中から飛びだしたようなかわいいキャラクターや，多彩なテクニックが売りもののゲームです。君は，最終ミッションを達成できるかな？

GAME START

操作部は，8方向レバー1本とボタンが二つ，レバーでスカイ・キッド(1P側はレッド「バロン」，2P側はブルー「マックス」)を操作し，左側のボタンで機銃を発射，右側のボタンで宙返りです。機銃は，スカイ・キッドの機首が向いている方向(ナナメ上，正面，ナナメ下の3方向)に発射。宙返りも，普通にする宙返り，下降宙返り，上昇宙返りの3種類を使いわけられます。

これらのテクニックはぜひ全部マスターしてほしいけど，まずは「普通の宙返り」からマスターしましょう。宙返りして敵の背後にまわりこんで撃つという，空中戦の楽しさを十分に味わってほしいのです。

How to play

ゲームは，まず飛行基地からの離陸からはじまります。君に与えられるミッションは司令部（ラウンドによっては空母や空中戦艦などだったりする）を破壊すること。やっかいなことに，この攻撃目標は，スカイ・キッドの機銃で倒すことができません。1ミッション（ラウンドのこと）中にいくつか置かれている爆弾を使うのです。この爆弾を発射するには，宙返りボタンを押せばOK。つまり爆弾を持っていると宙返りができないわけだ。もしまちがって，宙返りボタンを押して爆弾を使ってしまったらどうしよう？爆弾は1攻撃目標に対して一つしかないので弾をよけまくって最終攻撃目標が通りすぎるのを待つしかありません。そして，最後に出現する飛行基地に着陸すると，つぎのミッションへ進めるのです。けれども，攻撃目標は，悲しいことに高得点。宙返りをしているときは敵や敵の弾に当たっても平気なので，はじめのうちは爆弾をしぶとく持っていないで宙返りを多用し，少し上達してきたら爆弾で攻撃目標を倒すのも手かもしれません。

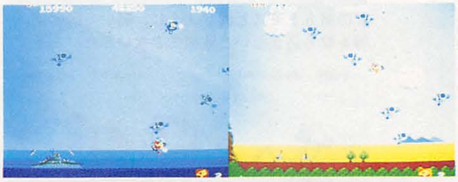
それでは最後に高得点をだす秘けつをいくつか。まず，画面の上のほうを飛行するようにすること。なぜかというと，通常の地上物は機銃で破壊できるけど，多くのキャラクターの弾は一定距離しかとどかないことと，「自己復帰」がしやすいからなのです。

スカイ・キッドは敵の攻撃を受けると墜落しますが，そのときにレバーを上に倒してボタン（どちらでもいい）をドカドカたたきまくると，復帰することができるのです。これには，ある程度以上の高さと，たたく回数が必要なわけなのです。

それから，敵をとにかくやっつけること。各ミッションをクリアするごとに，そのミッションでやっつけた敵の数によってボーナスがもらえるからです。

さあ，さっそくプレイしてみよう。勝利は君たちのウデにかかっています。それじゃ，レポートをお待ちしています。

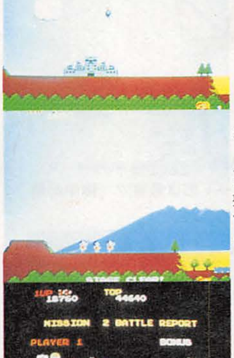
GOOD LUCK！



▲2Pではこのように上下にわかれて進むのも効果的　▲敵はドカドカでてくる。宙返りでかわせ

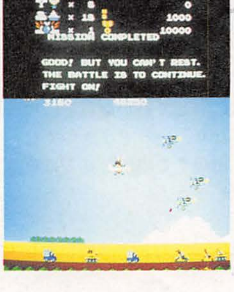
▼面が進むとこんなシーンもでてくる。中にはおもしろい仕かけのあるものも……





◀勇ましいマーチにのって大空に飛び立つ

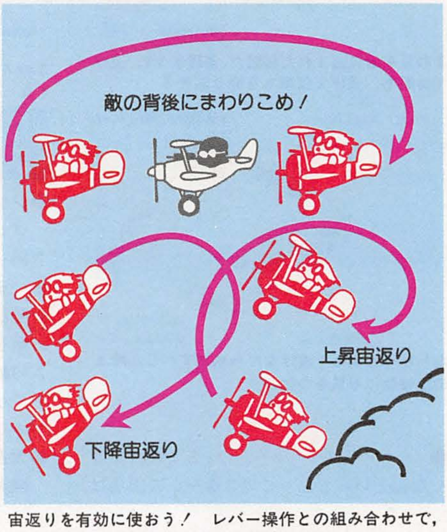
◀敵の要塞発見！爆弾を投下しろ



◀みごと1ミッション・クリアすると，チアガールが出迎えてくれる。このチアガールを撃つと……

◀ボーナスいっぱいくれるかな～？

◀あ，危い!! レバーとボタンで助けだせ



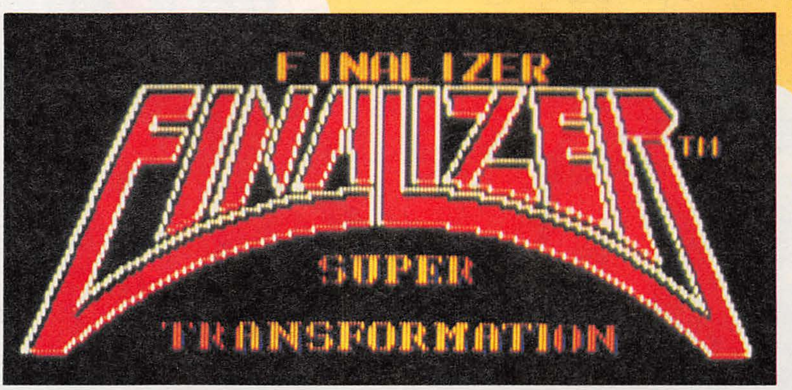
宙返りを有効に使おう！　レバー操作との組み合わせで，いろいろな宙返りテクニックが可能になるぞ

VIDEO GAME

ファイナ・ライザー

by コナミ

西暦2050年，人類に最大の危機が訪れた。最新鋭防衛システム“Odes-30i”が突如制御不能となり，人類に宣戦布告をしたのだ。窮地に立たされた地球連邦軍は，極秘のうちに開発を進めていた可変装甲戦闘システム『ファイナ・ライザー』を総力で完成へと向かわせた。浮遊防衛システムOdes-30iとの空中戦は，限りなくハードなものになるだろう。



コナミから，ニューゲーム「ファイナ・ライザー」が発売になりました。

HOW TO PLAY

このゲームは，縦スクロールのシューティング・タイプで，今はやりのパーツを取ってパワーアップしていくというものです。

8方向レバーで戦闘機を8方向に操作し，ボタンで（二つあるけどどちらでもいい）弾を撃てます。ところで，このゲームの核となるパワーアップについてですが，これは同じくコナミのツインビーと似ていて，地上から打ちあげられてくるカプセルに数発弾を命中させるとパーツに変化するようになっています。

このパーツを取ることにより，もちろんパワーアップできるのですが，さらにこのパーツを撃つと

Ⓑ（ボーナス：500～8000ptsの得点）

Ⓣ（タイム・ストッパー：画面上の敵の弾を消滅できるうえに，一定時間，敵の動きをストップさせられる）

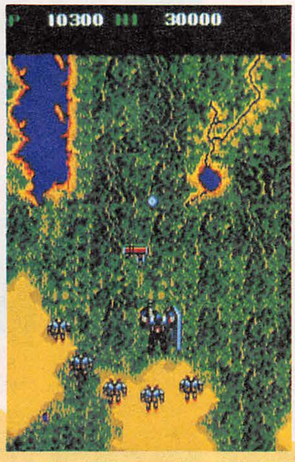
Ⓕ（ファイヤー・クラッシュ： 自機が赤く燃え，一定時間無敵になる）

元のパーツにもどる，をくり返すのです。

Techigue

まずは戦闘機で合体用パーツを取り，ロボットに変身し，ほかのパーツを取るようにしていきましょう。

パーツには「ハイパーキャノン」「花火」「散弾銃」「ロケットパンチ」「バルカン砲」「盾」などがあります。これらはロボットの右手用，左手用にわかれているのです。じつはボタンが二つあるのは，このためだったのです！ はじめのころは，左手に盾，右手に散弾銃をつけるといいと思います。あとは，ファイヤークラッシュを多用（無敵状態で敵に体当たりするとドカドカ点数があがる）していけば，ハイスコアも夢じゃない？



▶大型ロボットのときは、パーツで武器が変えられるぞ!!



▶ボタンを押し続けて、常に盾を前にかまえていたほうが安全



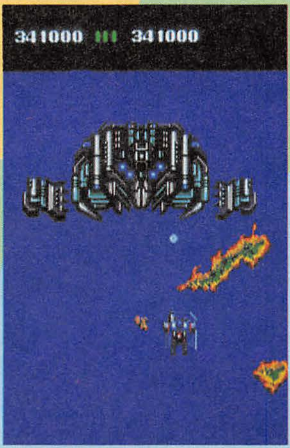
▶戦闘機のときはとっても弱い。逃げまわって、ロボットに合体しよう



▶いん石シーンでは、盾とカプセルをうまく使おう



▶空中要塞は、大きく左右に動きながら、中心を撃つこと



▶この空中要塞は手ごわいぞ！ 果たして、キミに倒すことができるかな？

パソコンソフト



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801/mkII
PC-8801mkII SR専用
PC-8001mkII SR専用
PC-9801シリーズ
X1/C/F/turbo
FM-7シリーズ(発売予定)

ザナドゥ

日本ファルコム

Written by 山下　章

先月のこのコーナーの２本立てで喜んでいたみなさん，今月はなんとお正月特別企画の３本立てだ！ その第１段が，日本ファルコムの『ザナドゥ』。「ドラゴンスレイヤーII」という副題がついており，ファルコムが１年の歳月とばく大な開発費を費(ついや)した（？）超大作だ。ＰＣ－8801／mkII／ＳＲ，ＰＣ－8001mkII ＳＲ，ＰＣ－9801シリーズ，Ｘ１／Ｃ／Ｆ／ターボ，ＦＭ－７シリーズ（発売予定）用がそれぞれディスク２枚組7,800円で発売されている。

『ザナドゥ』はココがスゴイ！

このゲームの目的は，四つのＣＲＯＷＮ（クラウン―王冠）を集め，どこかにいるキング・ドラゴンを倒すこと。これだけを見ると，前作の「ドラ・スレ」とひとつも変わっていない。ところが，ゲームのオモシロさは，格段にレベルアップしているんだ。

まず第１に，そのマップの広さ。全10面にわたる各レベルに加えて，塔の中の迷宮など，マッピングしないとクリア不可能と思われるくらい広大な世界が広がっている。そのあちこちに，プレイヤーを脱出不能にしてしまうようなワナが仕掛けられている



▲ＭＡＴＴＯＣＫ（マトック）足元の地面を掘る

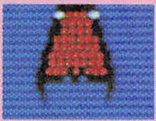


▲ＤＥＭＯＮＳ ＲＩＮＧ（デーモンズ・リング）一定時間，自分の姿を消せる

アイテムインフォメーション



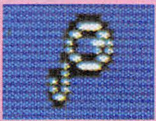
▲ＣＡＮＤＬＥ（キャンドル）一定時間，敵の姿にバケられる



▲ＭＡＮＴＬＥ（マントル）一定時間，壁を通り抜けることができる



▲ＬＡＭＰ(ランプ) 塔の中を明るくする



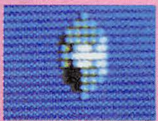
▲ＳＰＥＣＴＡＣＬＥＳ（スペクタクルス）敵モンスターのデータを調べることができる



▲ＷＩＮＧＥＤ ＢＯＯＴＳ（ウイングド・ブーツ）一定時間，空を飛べる



▲ＢＬＡＣＫ ＯＮＹＸ（ブラック・オニキス）つぎのレベルにワープする



▲ＦＩＲＥ ＣＲＹＳＴＡＬ（ファイア・クリスタル）一つ前のレベルへワープする。



▲ＲＥＤ ＰＯＴＩＯＮ（レッド・ポーション）ヒット・ポイントをある程度回復させる



▲ＢＲＯＷＮ ＰＯＴＩＯＮ（ブラウン・ポーション）一定時間，インテリジェンス(ＩＮＴ)をあげる



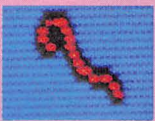
▲ＢＬＡＣＫ ＰＯＴＩＯＮ（ブラック・ポーション）ヒット・ポイントを減らす。取るべからず



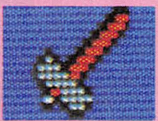
▲ＥＬＩＸＩＲ（エリクシール）生き返ることができる



▲ＧＬＯＶＥＳ（グローブス）武器の熟練度を10アップする



▲ＲＯＤ（ロッド）魔法の熟練値を10アップする



▲ＨＡＭＭＥＲ（ハマー）ストレングス（ＳＴＲ）を10アップする

ザナドゥの名店ガイド

▼王様のいるお城（3,500gpくれる）



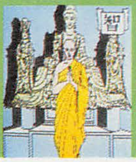
▼ＳＴＲ設定所（100gp＝10ＳＴＲ）



▼ＩＮＴ設定所（100gp＝10ＩＮＴ）



▼ＷＩＳ設定所（100gp＝10 WIS）



▼ＤＥＸ設定所（100gp＝10ＤＥＸ）



▼ＡＧＬ設定所（100gp＝５ＡＧＬ）



ＣＨＲ設定所（100gp＝10ＣＨＲ）



▼ＭＧＲ設定所（100gp＝５ＭＧＲ）





▶まずは地上で，キャラクターの基本的なデータをきめる。王様がお金をくれるから，それを元手(もとで）に七つの店へ入り，体力・カリスマ性など七つのパラメータを決定していくのだ。これによってゲームの難易度に変わっていくから，慎重に選ぼう。



▶準備ができたからといって，レベル1に入るまでがひと苦労。写真にあるのが，レベル1に入るためのほんとうの洞窟だ。アセらずに探してみよう。ちなみに，この迷路の中には，まだ秘密が隠されているのダヨ。



▶これがレベル間を移動するときの洞窟の画面。キミのキャラクターが入り口(出口？)にむかって，チョコチョコと歩いていくんだ。この際にデータがセーブされるので，キャラクターが弱いときには注意するように。

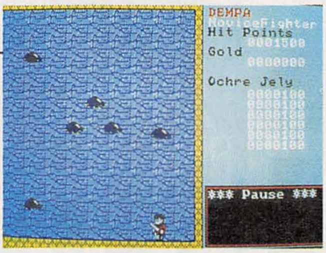
から，ちょっとやそっとじゃつぎのレベルへ進むことはできない。さらに，ビデオゲームの『ドラゴンバスター』にあるような2段ジャンプなどのテクニックを使わないとクリアできない場合もでてくる。1レベルのマップを把握（はあく）するだけでも，かなりの時間がかかってしまうことだろう。

そして第2に，データ量の多さ。80種類以上もいるモンスターについて，各200以上ものパラメータが設定されているんだ。おまけに，武器・防具やアイテムまでにも熟練値という数値が用意されていて，同じ武器でも使いこんでいくうちに，敵に与えられるダメージが大きくなっていく。だから，高い武器よりも，長い間使っている安い武器のほうが役に立つなんて場合もあるんだヨ。

とにかく，ぜひともこのソフトはプレイしてみてほしい。ひさびさにのめりこめるRPGなんだ（ボクも，原稿をほっぽりだして熱中している毎日がつづいている）。

86年度でもっとも注目したいソフトのひとつだぞ。

〔撮影協力：松永隆生〕



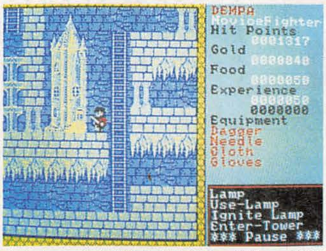
▲レベル1を歩いていると，さっそくスライムのようなモンスターが現れた。はじめのうちは，このぐらいのヤツでもかなり苦労することだろう。あわてずに，敵の背後から攻撃すべし。



▲最初のうちは，とてもてごわいスケルトンの部隊。こういう部隊を武器で倒すと，モンスターの隠し持っているアイテムを手に入れることができる。戦う前にスペクタクルスを使って，相手が何を持っているかを調べてみるといいだろう。



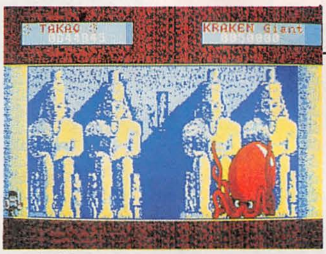
▶レベル1には，こんな感じの商店街がある。ここがわかれば，わりと楽にゲームを進めていけるはず。武器・防具・ヨロイ・カギ・魔法を売っている。そうそう，カギは早めにたくさん買っておいたほうがイイヨ。ランクがあがるにつれて，どんどん値段もあがっていっちゃうからネ。



▲ムムッ，こんなところにタワーが！ 一度は中に入ってみるしかあるまい。ただし，ランプを用意していくことを忘れないように。さもないと，例によって目の前がまっ暗に……。



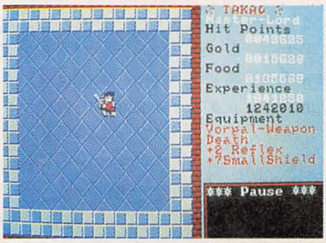
▶タワーの中でBee Giant（ビー・ジャイアント）と遭遇!! 周囲が壁で囲まれているので，頭を使った戦いかたをしていかなくちゃいけない。魔法で全滅させるという手もあるけれど……。画面中央にあるのは，RODというアイテムだ。



▲これがウワサのデカキャラ。KRAKEN Giant（クラケン・ジャイアント）というヤツだ。コイツにアイテムは効かないし，魔法もたいしたダメージを与えられない。ひたすら戦うしかないのだ。キミの防具とランクが，重要な意味を持ってくる。



▲では，ベーマガ読者のみなさんだけに，特別に『ザナドゥ』のラストのほうを少しお見せしよう。これは，レベル10にある巨大なお城。想像を絶するくらい広大な迷宮が広がっているんだ。



▲ゲゲッ，この部屋はなんだ!? どこにも出口がないじゃないか！ いったい，どうすればここから脱出できるんだろう。



▲ジャーン！ ついにKING DRAGON（キング・ドラゴン）と対決!! しかし，コイツは，今までの敵とは比べものにならないくらいに強いゾ。ヒット・ポイントは，なんと5,000,000！ 果たして，キミは勝つことができるかな。？

▼宿屋（1gp=10ヒット・ポイント）



▼病院（ある料金でヒット・ポイントの完全回復）



▼寺院（ランクアップをしてくれる）



▼食料店（1gp=10Foods）



▼鍵屋（カギの値段はランクによって変わる）



▼武器屋



▼防具屋



▼よろい屋



▼魔法の呪文屋





チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801/mKII/SR
パラディン
ボーステック

Written by 手塚一郎

第2弾は，ボーステックの『パラディン』です。このソフトは，「ユーザー投稿作品！」として発売されたもの。作ったのは高校2年生のPC－8801ユーザーだそうです。ユーザー投稿といっても，内容は並いるロールプレイング・ゲームにけっしてひけをとりません。

むしろ，新鮮なアイデアがいろいろなところに盛り込まれているのです。

『パラディン』は，PC－8801／mkII／SR用が4,800円で発売されています。

Welcome to PALADIN

パラディンの世界へようこそ。これは遠い未来のお話。その頃の地球は魔法文明で栄え，人々は平和に暮していた。世界を一つの国にまとめあげたのは，エレクスという偉大な聖騎士で，彼の勇気と強さは世界中に知れわたっていた。

ところがある日，自分らを「神」と名のり，エレクスに対抗する者が現われた。そして，強力な魔術で災害などを起こし，多くの人々を殺害したり怪物に変えたりした。かつて幸せに満ちていた世界は，破壊と殺りくの地獄と化してしまったのである。

エレクスは「神」と戦うことを決意し，決戦の準備をしていたが，その晩多くの怪物たちの奇襲に会い，彼の娘ユリウス姫とともに「神」のもとへ連れさられてしまった。

エレクスの忠実な部下であるあなたは，「神」と名のる魔物を倒し，そしてほのかに恋心を抱いていたユリウス姫を救うべく，身体をきたえあげ，魔術の修行を続けた…。

襲いかかる敵を倒し，自らの力とマジック・パワーを成長させながら「神」の待つ場所へ進み，「神」を倒しユリウス姫を呪いから救えるか……，すべてはあなたの手にかかっています。

パラディンって，どんなゲーム？

このゲームは100面あり，最終面に「神」がいます。各面は地形や出現する敵などがちがっていく，つぎはどんな画面がでてくるのだろうとワクワクするほどです。ものスゴく強い敵がでてくる面があるかと思えば，まったくでてこない面もあったり，商店が立ち並ぶ町があったりもします。

前の面に戻らなければならないというトリックやどこで経験値をあげるのがベストかなど，頭を使うところもあるのです。

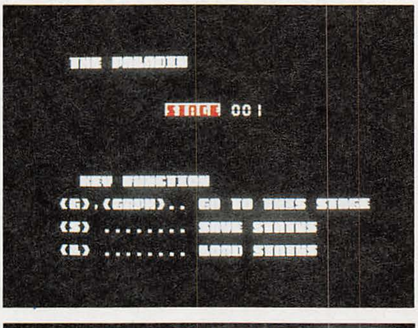
ゲーム中，あなたは8種類の魔法を使ったり，剣をだす，盾をだすなどしながら上下左右に動くことができます。あとは，あなたの頭と指先にかかっているのです。

どの敵にどの魔法が有効なのか？　助言をくれる老師とは？　重力剣アトラクターの威力は？　パラディンは，今までとはひと味ちがうRPGだなぁという感じがするソフトなのです。

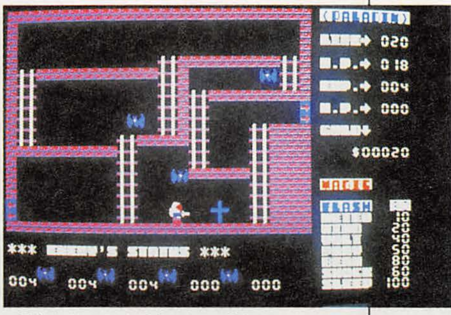
PC-8801から声がでる⁉

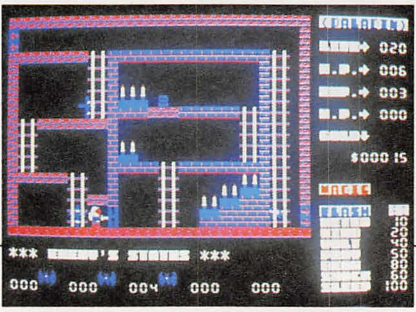
ディスケットをドライブに入れ，おもむろにリセット・ボタンを押す。待つことしばし……，ややっ!?…そうです。まずはじめにあなたをパラディンの世界へといざなうのは，PC－8801本体から流れでる声のメッセージ。このソフトには，オープニングとエンディング，そしてもう一つの場面で「声」が聞けるようになっています。ゲーム自体のおもしろさもさることながら，この「声」の効果はバツグン。一度解いてしまったあとは，きっと友人を集めて，このエンディングをご披露（ひろう）したくなることでしょう。

エッ，もう一つの場面とは何かって？　それは，秘密です。ヒントは「このソフトにはキョーレツなコピー・プロテクトがかかっている」ということです。さて…。



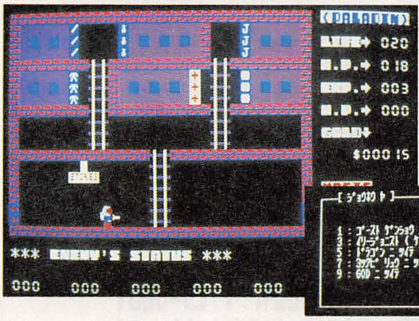
◀スタート時の画面。ゲームのセーブやロードは，各面の間にする。そのままつぎの面に進むこともできるのだ





▲最初は弱いBAT（コウモリ）をやっつけて，経験値を増やしていこう。敵を倒すと十字架が立つところなんか，おもわず笑ってしまう

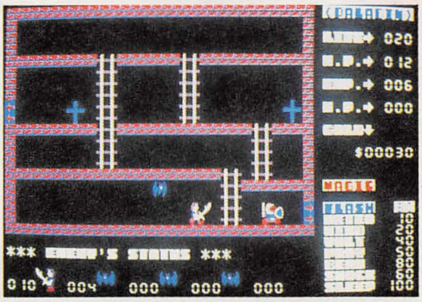
◀トビラが閉まっていて入れない場所があった。どうやらアイテムが必要らしい。これまでの面には，そんな物は見あたらなかったけど……

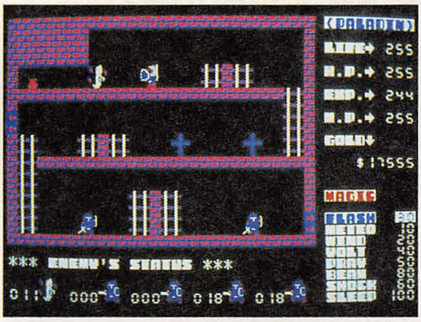


◀商店が集まった町にでた。病院や武器，ヨロイを売っている店がある。ためしに情報屋に入ってみたけど，やっぱりお金を取られるみたい

▶大きな剣を持った男が追いかけてきた！ 自分の力が弱いうちは，強い敵との戦闘をさけよう。セーブをこまめにすることも忘れずに



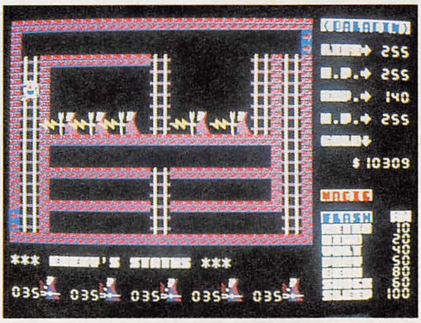


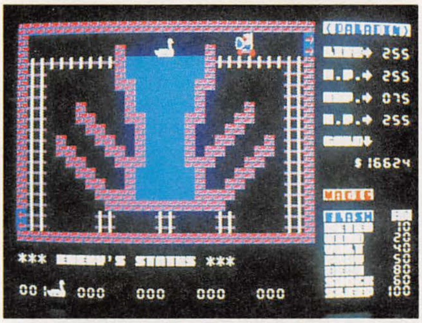


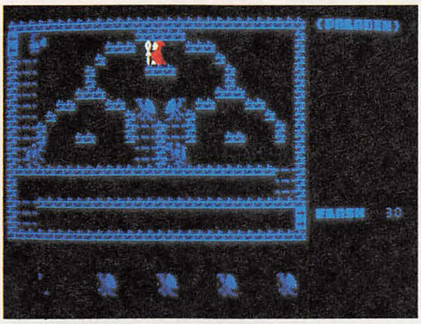
◀ひとだまといっしょに，ユウレイが現れた。そのうしろにはツボのようなものがある。ムリをしないで！ レベルがあがってからでも間にあうのだから

▶はしごを登るキミに，敵は魔法をかけてきた。魔法を使うヤツには，魔法で対抗するのが一番いいみたいだゾ

▼画面が真っ暗な原因は，中央上部にいる敵のしわざらしい。こいつを倒す方法を早く見つけておかないと，あとの面で困っちゃうゾ！





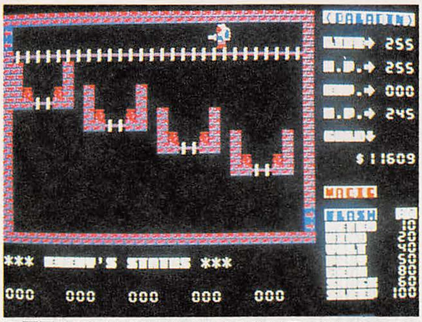


▼ドラゴンが炎(？)を吐いてきたっ！この強力なドラゴンには剣の力など通用しないんだ。出口までいそいで逃げるしかなさそうだなぁ

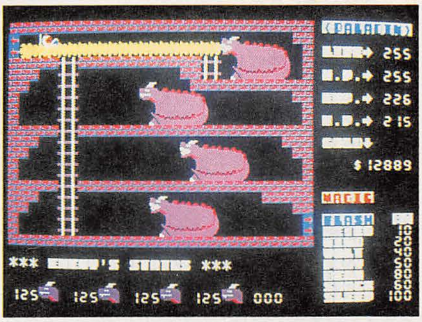
▲この面では白鳥が１匹しかいない。戦いに明け暮れるキミにとって心がなごむ場面だろう。一休みしたら出発しよう。まだ先は長いのだ。でも，何だか気になるゾ

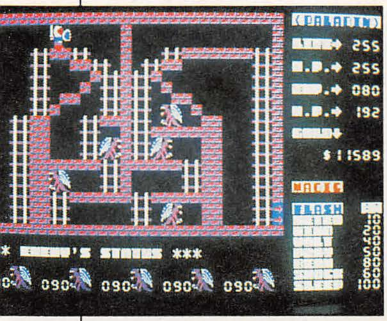
▶ツボが８個もある面だ。でも，一度ツボを取りに下へ降りると，二度と上へあがれなくなってしまう。さぁ，どのツボを取るべきか…

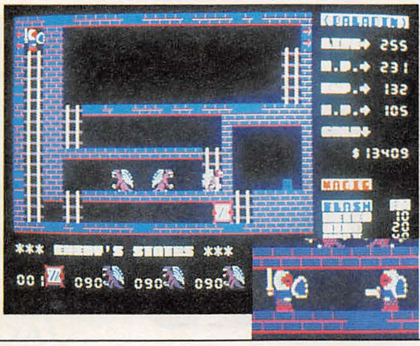
▼ドラゴニットがたくさんいるゾ。こいつと戦うにはアレが必要なのだけど，キミにはわかるかな？ この場面も，パラディンの難関の一つだよ。

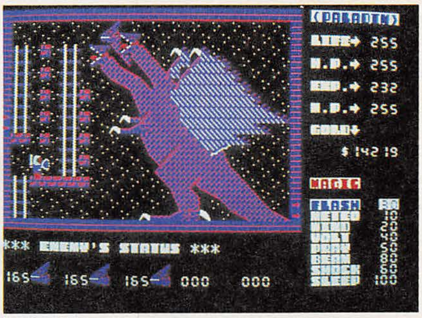


▼画面の下のほうに，鏡のような物が置かれている。これはパラレル・ミラーといい，写した物に変身してしまうんだ。ヘタをすると自分と戦うことになることも…



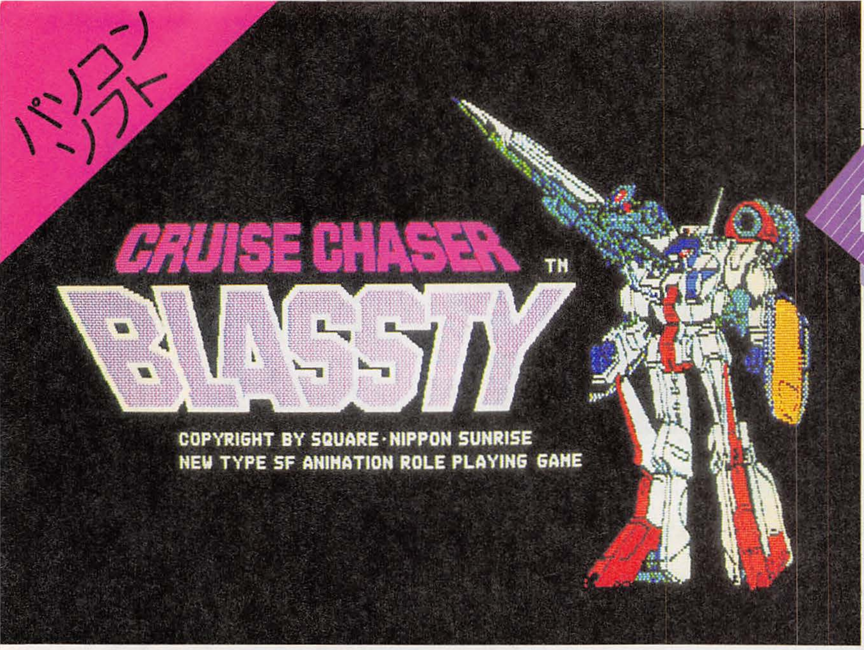






▲キングギドラ，いやちがった…，三つ首の竜がついに現れた。まちがってもコイツを倒そうなんて思わないこと。できるだけ体力を温存して，「神」との戦いにそなえよう

パソコンソフト



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-9801, PC-8801
FM-7, X1各シリーズ
(ディスク２枚組)価格：7,900円

クルーズチェイサー ブラスティ

スクウェア

Written by 山下　章

ガンダムやレイズナー，ダーティペアなどのアニメを生んだあの日本サンライズがアニメーション原画を担当，テーマ曲集ソノシート，日本初のオリジナル・カラー・イラスト・フロッピーディスク，１秒間10コマ以上の完全アニメーション。数々の話題をふりまいた「クルーズ・チェイサー・ブラスティー」が，ついに発売になりました。

これは本物のリアル・アニメRPGだぞ

このゲームは，ＳＦ版のＲＰＧ。君は愛機「ブラスティー」を操作し，敵「バリアント」を撃墜しなければなりません。そうしなければ，自分がやられてしまうのですから。ところで，このゲームの結末（最終目的）はどうなっているのでしょう。ズバリ言ってしまうとマルチ・エンディング(？)，つまり，プレイヤーによってちがった結末をむかえることになるのです。つまらなくなってしまうのでくわしくは書きませんが，アッと驚くエンディングであることはまちがいありません。

筆者がスクウェアを訪れたのは，商品としての完成も間近な12月のある日。アニメーション処理を楽しみにしていた分だけ，ロボットのＲＰＧということに，不安がありました。やっぱり，ロボットが成長するのは無理があるんじゃないかなぁなんて思ったりもして。でも，実際にブラスティーを見たら，そんな心配はいっぺんにふきとんでしまいました。

まずは，通常のＲＰＧのＥＸＰ（経験値にあたる**ＣＯＮＰＵＴＥＲ　ＬＥＡＲＮＩＮＧ(コンピュータ・ラーニング)**。これはブラスティーのコンピュータの経験値を表わしています。つまり，学習機能付きのコンピュータだということ。戦えば戦うほど強くなるブラスティーは，ロボットとは思えないほど人間っぽいのです。

ＦＵＮＣＴＩＯＮ　ＤＲＯＰ（ファンクション・ドロップ）はブラスティーの機能低下を表わしていて，ちょうどＲＰＧのＨＰ(ヒット・ポイント）にあたります。その他に，ブラスティーの総合的な破壊力を表わす**ＤＥＳＴＲＵＣＴＩＶＥ　ＰＯＷＥＲ(デストラクティブ・パワー)**は，少し意味がちがいますがＳＴＲ（ストレングス：強さ）と同様ですし，ＦＯＯＤ（フード：食べ物）はブラスティーのエネルギーの量として**ＰＯＷＥＲ(パワー)**，ＡＧＩ（アジリティ：敏しょう性）も**ＱＵＩＣＫ　ＭＯＴＩＯＮ(クイック・モーション)**で表わされています。このように見ると，やっぱりブラスティーはＲＰＧになるんですね。

それでは，これらの値をアップさせるに

全ての過去は伝説と化し，人々の脳裏に忘却をさそう。未来は，暗黒と化し，人々の前にあふれでる。伝説を語る者は皆無となり，未来を憂(うれ)う者はその数をとどめず――。

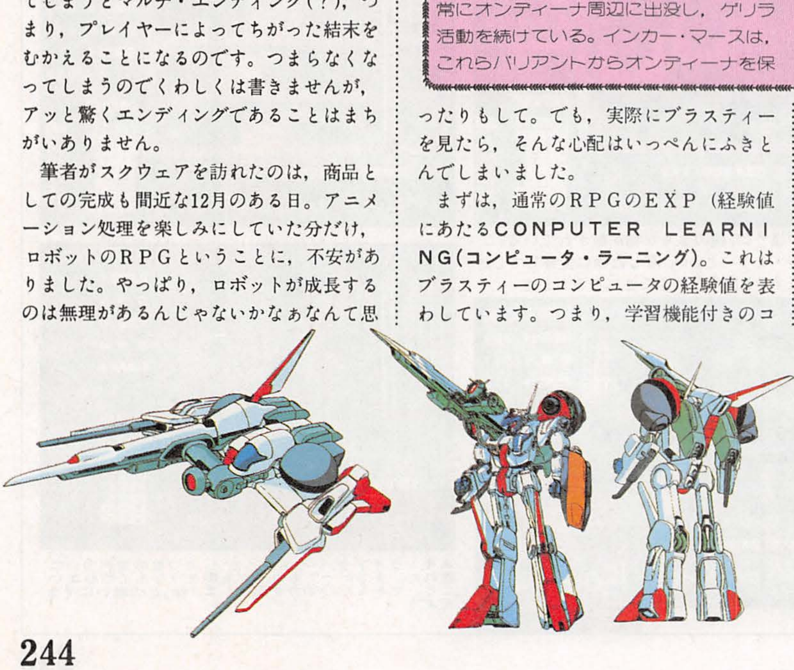
反物質で囲まれた階差閉宇宙……，それが人々の知る宇宙であり，全てである。**オンディーナ**……その閉宇宙の一つに属し，人類の90％以上が生活を営む巨大田船。人々は，コミューンと呼ばれる中枢統轄(ちゅうすいとうかつ)局に統治され，人口頒布計画に基づいて職業の割り当てが決定される。一定年齢に達した男子の大多数は，インカー・マースと呼ばれる賞金稼ぎになることが義務づけられ，クルーズ・チェイサー(巡航追撃戦闘機)が与えられる。

敵は，インバースと呼ばれる反乱分子である。彼らのバリアント(敵戦闘機)は，常にオンディーナ周辺に出没し，ゲリラ活動を続けている。インカー・マースは，これらバリアントからオンディーナを保護する目的で結成されたのだ。愛機に取り付けられたシュート・ダウン・カウンター（撃墜数測定装置）によって，ある金額が賞金交換所でクレジットに換算される。これが彼らのゆいいつの収入源であり，この賞金によって愛機の性能を高め，この戦闘を勝ち抜いていかなければならないのである。

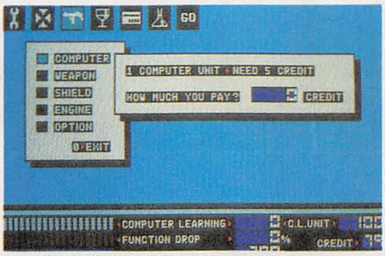
閉宇宙には，通商だけに専念する中立ステーションも存在し，修理や，パワーの補充などが可能である。しかし，このステーション・エリアにおける戦闘行為は，いっさい禁止されており，この条約に違反したものは，致命的な代償を支払わなければならない。

オンディーナのラボ(新型兵器開発局)において，新しいクルーズ・チェイサーの試作品が一体完成した……

プロトタイプ・コードネーム
……“ブラスティー”
(マニュアルより「ＢＬＬＡＳＴＹ ＳＴＯＲＹ」)



は，どうするのでしょう？　これもよく考えられていて，COMPUTER LEARNINGは戦えばアップしますが，このメモリには上限があって，それ以上の情報は記憶されないので**C.L.UNIT（コンピュータ・ラーニング・ユニット）**を増設しなければいけません。QUICK MOTIONは高性能エンジンを取り付けるほどアップさせられるなどなど，じつに理にかなったゲーム内容なのです。

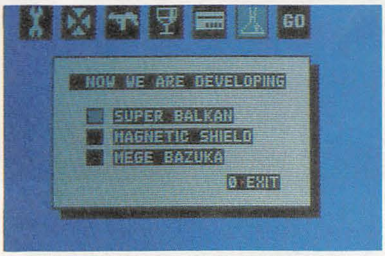


▲まず，装備をかためなくてはいけないね。お金はあるかな？

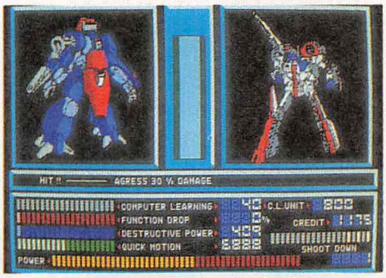
ゲーム・スタート

ゲームは，階差閉宇宙に存在する七つの宇宙ステーションのうちの，一つからスタートします。宇宙ステーションの中には，ブラスティーを修理するREPAIR（リペアー），パワーを補充するPOWER，ブラスティーの装備を売買する装備売買所，情報を仕入れられるPUB（パブ），撃ついした数に応じた賞金を受け取る賞金交換所や新型兵器を開発しているLABO（ラボ）などもあります。

装備をそろえたステーションから出撃！　舞台は一変して階差閉宇宙となります。ここは，アステロイド群や惑星などで区切られている迷路（と，まではいかないが）になっていて，ブラスティーはゲートやステーションを探しながら飛行していきます。ここで，ブラスティーはGUNNER（ガンナー）とSHOOTR（シューター）の二つの形態をとることができます。なぜ二つもあるかというと，GUNNERは大量にエネルギーを消費するが敵と遭遇した時に戦いやすい。逆に，SHOOTERはエネルギーをあまり消費しないが敵との戦闘が不利（SHOOTERは弱いっ！），といった特徴があるからなのです。どちらをとるかは君しだいですぞ。



▲ほしいものが売っていないときは工場に行ってさいそくもできる



▲敵が現れた!!敵と見分のロボットがリアルに動く迫力の戦闘シーンだ

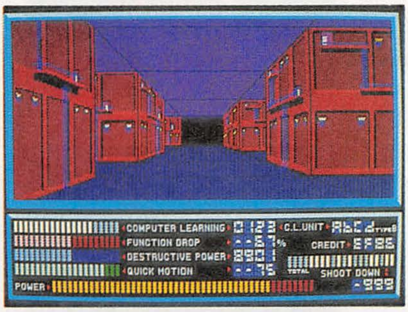
これがウワサの戦闘シーン!!

突然，閉宇宙を飛行していたブラスティーの前にバリアントが現れた!!　ところで，このゲームの戦闘モードは，ほかのRPGとは一味ちがっています。たいていRPGが1回ずつコマンドを入力していくのに対して，ブラスティーは一度に三つのコマンドを入力するのです。たとえば「シールドをひろげる」「バルカン砲を撃つ」「レーザーソードで戦う」などをいっぺんに入力しなければならないというわけ。敵の攻撃を見ないで自分の行動を決めなければならないのは，最初のうちは多少むずかしいかもしれません。

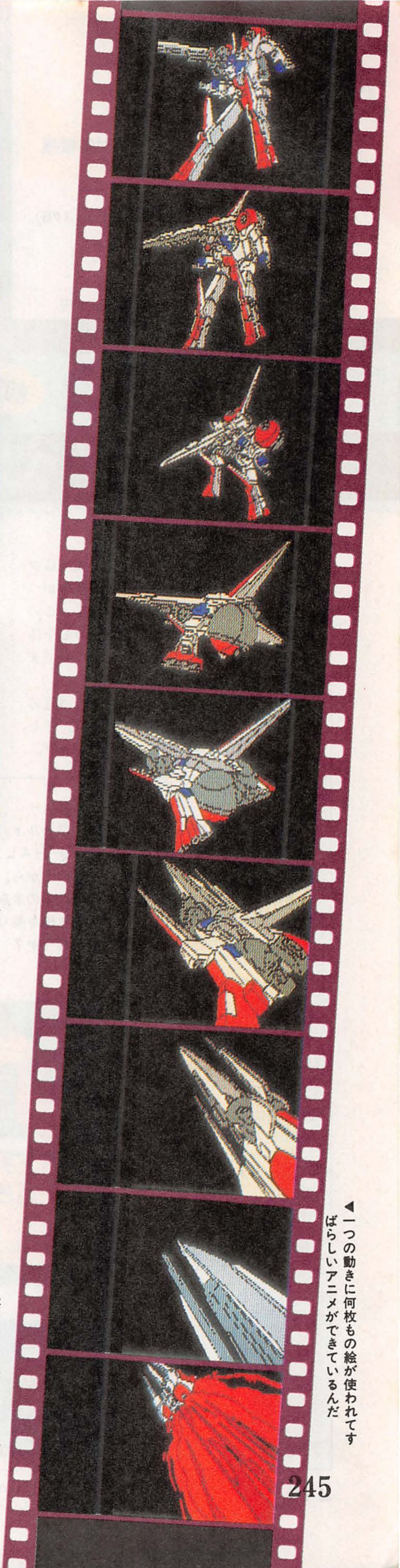
敵は，その種類によってある程度きまったパターンで行動（攻撃）してくるので，何度も戦って敵の動きを知ることが必勝法になってくるのです。これは，ブラスティーだけでなく，プレイヤーである君自身のロールプレイングともいえます。

敵によっては，ブラスティーが何もしないうちに3回も攻撃してくるヤツがでてくるかもしれません。なぜかというと，戦闘には前に書いたQUICK MOTIONが大きく関係してくるからなのです。QUICK MOTIONが大きいと先に攻撃（1回とは限らない）できるだけでなく，敵の攻撃を避けやすくもなるというわけ。

こうして戦闘をくり返し，ブラスティーを強化していきましょう。あせらずに，じっくりと楽しんでいく。やがて明かされる，インバースやオンディーナの正体を夢にみて――。



▲3D迷路のシーンだ



◀一つの動きに何枚もの絵が使われてすばらしいアニメができているんだ

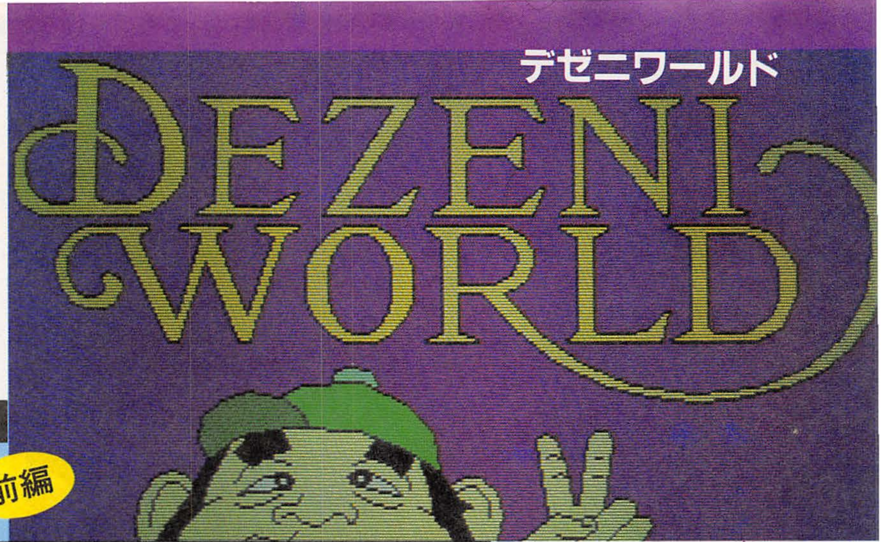
パソコンソフト

対応機種

PC-8801mkII SR専用(5"ディスク版)
FM-77AV専用(3.5"ディスク)
X1シリーズ(5"ディスク)
価格：テープ版 4,800円，ディスク版 6,800円

by HUDSON(ハドソン)

デゼニワールド



前編

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下　章

Hello！
あの『サラトマ』から1年半，AVGファンが待ちに待ったハドソンの最新作がついに発売された。読者のみなさんも，この作品がチャレ・アベで紹介されることを待ちわびていたことだろう。それがこの『デゼニワールド』だ!!
ゲームは例によって，ハドソンお得意のスピーディーな調子で進行していく。そして，いたるところに盛りこまれたギャグ，ギャグ，ギャグ！　オリジナルのBGMにのって，なつかしのヒーローから最新映画のパロディまで，とにかくギャグを見せるためにこのAVGがあると言ってもいい。ただ，そのぶんゲームが簡単になってしまっているのが残念（ボクなんか4時間で解けちゃったもんネ！）。もっとも，だれにでも解けるようにと，竹・中コンビがわざと簡単に作ったのかも。初心者の人にもおすすめできるゲームだ。
また，オマケについてくるサントラ・カセットやマニュアルも，異常なくらいにギャグしている。日本のソフトハウスで，ここまでギャグに徹した作品を作れるのは，やはりハドソンだけといえるだろう。なおこのゲームは画面数が非常に多いので，前・後編にわけて紹介してみた。来月もお楽しみに。
P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

あらすじ

ここは噂の名古屋，デゼニワールド。この巨大遊園地を制御しているコンピュータ「HAL 3(ハルミ)」がある日突然おかしな動作を始めたから，さあ，タイヘン。デゼニマンであるキミは，この未来都市さながらの遊園地に侵入して，数々の危機を乗りこえ，コンピュータの動きを止められるだろうか？

ADV 1：名古屋駅周辺



「オハヨウ，デゼニマン。今回のキミの使命は……」と，「スパイ大作戦」調に物語は始まる。ここにいるのが，主人公のデゼニマン。ちょっとブサイクだけど，ゲームの中でのキミの姿なんだ。

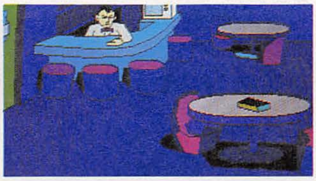


スタート地点には，大きなカンバンがある。HAL 3が狂いだして，デゼニワールドがゴースト・タウンとなってしまった今では，「デゼニワールド計画を成功させよう!!」という文字もそらぞらしいね。



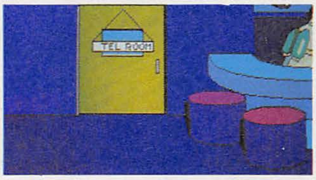


道のはずれにあるさびれた居酒屋，この店の名前はなんというのでしょう　「なんて書いてあるかわからないよーだ」――ウーン，苦しいギャグ。そういえば，映画「スターウォーズ」にも同じ名前があったっけ。



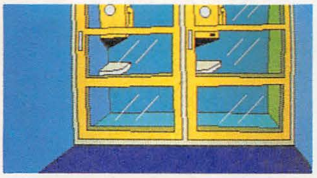


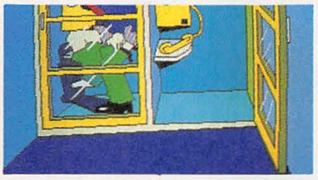
パブのバーテンは，こんな顔。さて，彼の正体は，つぎのうちの何番でしょう？　①『デゼニランド』のダフ屋のオッサン②モヒカンにしたゴルゴ13③作者の竹部さんの素顔――



今回も作者の竹部さんが「タケベエ・シール」として登場しました。あしからず。

パブの中には，せまい電話室がある。ただここへ来るだけでは何の情報も得られないけど，あることをしてからここへ来ると，キミあてに電話がかかってきているんだ。





電話の相手は，ゲームの作者の竹部さん。彼が作った物語なんだから，この先キミがどうすればいいのかを彼は知っているにちがいない。電話の内容をよく覚えておくように。



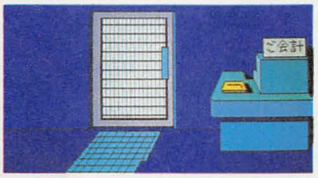
オヤァ？　となりの電話ボックスに入ってたのは，アナタだったんですか。どうりで，ボックスの中でズボンをぬいだりしてたわけですネ。デゼニマンよ，キミも彼のようにカッコよくなれないノ？



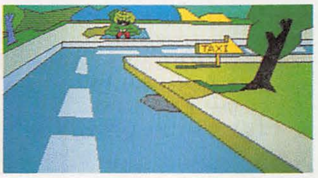
奥のテーブルで，キミにむかって合図をしているブタのおにいさんがいる。そういえば，ＨＡＬ３を狂わせたのは，ブタマルというヤツらしいんだけど，ひょっとして……!?

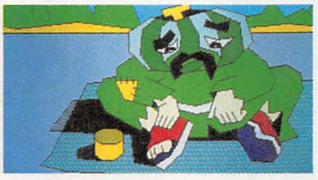






オッ，なつかしのカボチャ大王がいるゾ!!『サラトマ』ではあれほど繁栄していた彼も，今はただのコジキに…。狂ったＨＡＬ３をもとにもどそうとして，失敗したんだってサ。







どこかで見たことがあるようなタクシーの運ちゃん。となりの席に金属バットが置いてあるんだから，彼の名前は……。「デゼニワールドなんて恐ろしいところに近づくのはイヤダ」って言ってるヨ。



アーチ型の入口がついた立派な公園だ。ここにも一度はやってくる必要があるんだ。ん？　むこうのほうに見える人影はもしや――？

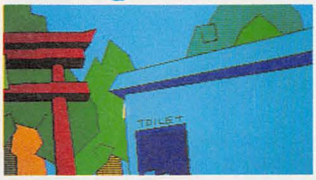


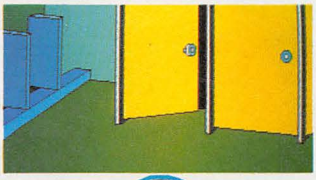
やっぱり，おなじみのキュウリ戦士だ！　この銅像は，キュウリ戦士を伝説の戦士としてたたえるために作られたんだって。「ドウゾウ　ノボル」と入力すると，おもしろいメッセージが……。



笑いすぎて死んでしまった年寄りがベンチにすわっている。でも，ガイコツになってしまうなんて，そんなバカな！　ムムッ，あのツエは？　コウモリさん，タスケテ～。







カギがかかってないのでトイレのドアをあけてみると，せっぱつまった形相の人がいた。彼の場合，３分以内に用をたさないとマズイんじゃない？　それにしても，変身しているとこんな不都合があったなんて知らなかったなぁ。



トイレの裏側に回ってみると，壁にラクガキをしている少女がいた。字を覚えたてらしいんだけど，漢字もいくつか書けるようだ。お湯という文字や，時という文字もかけるんだねェ。

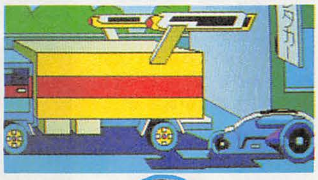


公園の中には，まるで動物園のようなサル山がある。このBGMはまさか……!? そういわれてみると，中央にそびえ立つイタは，映画の中にでてきたヤツと似ている。ちなみに,「イタ　サワル」「イタ　ミル」なんてやるとおもしろいヨ。





レンタカー屋の前にやってきた。ここで車を借りて，デゼニワールドへ乗りこんでいくなんてのも悪くないネ。ここにある車は，宇宙の引越し屋さんが使う「スタートラック」っていう車なんだって。

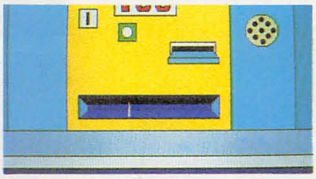


どこかで聞いたようなテーマソング，どこかで見たような制服――キミにはわかるかな？　ボクは小さい頃によくプラモデルを買って遊んだもの。店の名前の「雷鳥」というのを英語に直してみればわかるヨ。

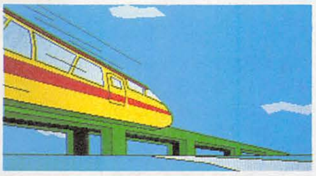


デゼニワールドへ行くためには，やはりこのモノレールを利用するしかなさそうだ。ちゃんとキップを買って，ホームからモノレールに乗ろう。こうして，デゼニマンは，ただひとりワールドへ向かったのであった。







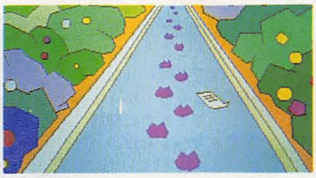


ADV 2：デゼニワールド～ランドからコスモイメージへ

ようやくデゼニワールドへたどり着いた。しかし，けして気をゆるめてはいけない。HAL 3がキミの命を狙っているだろうし，ブタマルなんていうジャマ者もいるんだから。



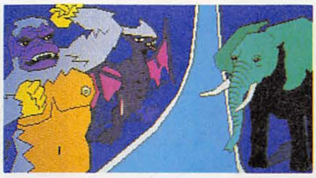
ペタペタとついている足跡は，まさしくブタマルのものだ。落ちている紙には，おきまりのおどし文句が……。エーイ，このぐらいで引きさがってたまるか!! ワレこそは，天よりの使者(？)デゼニマンなるぞ！



デゼニワールドの最初にあるのが，このランドというパビリオン。あたりには人っ子ひとりおらず，シーンと静まりかえっている。ヤヤ，ブタマルの足跡もランドの中へつづいているゾ！　これは気をつけなければ……。



ランドの中には，ロボットがたくさん展示してあったが，電源が切れているので，どれひとつ動いてはいない。キングコングにギャオス，ガメラ(？)――どれもなつかしい怪獣たちだ。

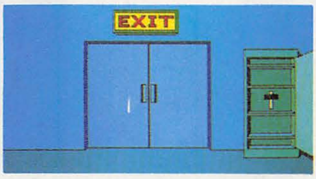




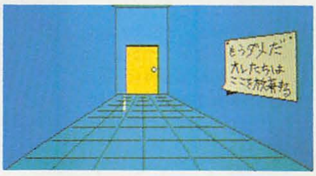


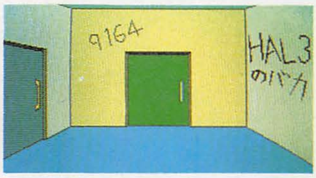


アレ？　こんなにすぐに出口に来ちゃっていいのかな？　まさかそれほどアマくはないヨ。ウソだと思うのなら，一度この出口から外へでてみなさい！

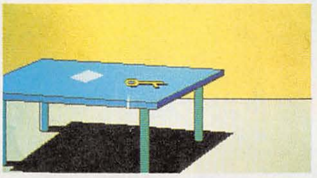


壁に張り紙やラクガキなどがある。この手の情報には，ほんとうに必要な物とそうでない物があるので，見わけることが大切だ。とりあえずは，全部メモしておくといいだろう。

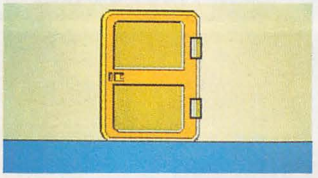




テーブルの上に，カギと紙が置いてある。これはもらっておくしかあるまい。



さて，ここがランドから脱出するためのドア。ひとすじなわでは開いてくれない。だけど，それほどむずかしいトリックではないので，うまく機転をきかせてみよう。ここで一句――柿食えば，ドアが鳴るなり法隆寺。

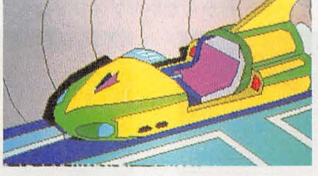


つづいてやってきたのが，コスモイメージというパビリオン。このパビリオンは，ちゃんと営業しているようだ。さっそく中へ入ってみよう。



UFO型の建物へ入ると，いきなり色つきのメガネをかけられてしまった。ここでは，最近はやりの3D映画をやっているようだ。では，映画のはじまり，はじまり～？





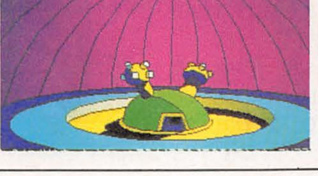
空飛ぶスタートラック，たばになったモノリス，せんすをふるスペースシャトル，とユニークな映像がつぎつぎにでてくるけど，見とれてばかりじゃいけません。ここから脱出するためには，少し発想の転換が必要だヨ。







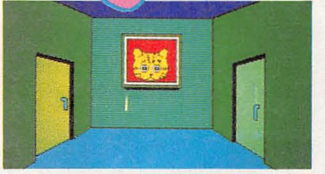
なるほど，こんなところに立体映像の投写システムがあったのか。



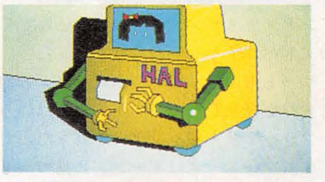


ロボットのガードマンが，キミの行く手をはばんできた。さすがのデゼニマンでも，力づくではかないそうにない。

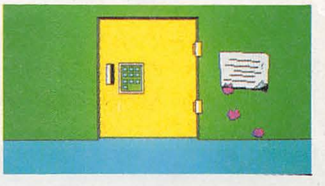




HAL3の端末機がある。ここからHAL3をコントロールできればラッキーなんだけど，どうやらコイツは故障してしまっているようだ。使い道はないのだろうか？



コスモイメージの最後の難関が，このナンバー式のドアだ。でも，キミにとっては，この程度のトリックはなんでもないはず。チョチョイノチョイとクリアしちゃおうぜ！



この続きは次号でネ！

祝2周年！ チャレ・アベ ウルトラクイズ!!

おかげさまで，このチャレ・アベも今月で満2周年。それを祝して，1大イベント(?)を行なうことにした。下の3問のクイズの答えをハガキに書いて，以下のあて先まで送ってちょうだいナ。正解者の中から抽選で6名様に，今月紹介したハドソンの『デゼニワールド』（各機種2名ずつ：希望機種を明記すること）を，10名様にボクのサイン色紙をプレゼントしちゃいます。

それでは，問題です。

(1)チャレ・アベで1番最初に紹介したソフト名は？

(2)86年1月号までのチャレ・アベで紹介したソフトの本数は？

(3)別冊「チャレンジ！　パソコン・アドベンチャー・ゲーム」のP，184の3段目の1番右に載っているソフト名は？

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「チャレ・アベ2周年御礼ウルトラクイズ」係まで。

しめきり：61年2月7日必着

発表：ベーマガ86年4月号誌上

ファミリーコンピュータ

GOONies for ファミコン(MSX)

映画からとびだしたおもしろ活劇！

by コナミ(株)　　Written by 多田太郎

STORY

ここはグーンドックスという，静かな港町です。マイキー，ブランド，マウス，チャック，データは，自分たちのことをグーニーズと呼び合う，遊び仲間です。

ある日，彼らはマイキーの家の２階でなんと！伝説の「海賊，片目のウイリーの宝」のありかをしるす古い地図を見つけてしまったのです。

冒険好きのグーニーズのことですから，さっそく探険に出発。とちゅう出会った，アンディとステファニーも巻き込んで７人のアドベンチャーがはじまりました。

やっと海のそばに立つ古いロッジの地下に入口を発見したのですが，そこは恐ろしいフラッテリ・ギャングの隠れ家だったのです。グーニーズはギャングに見つかり，つかまってしまいます。

しかし，マイキーだけは逃げだすことができました。さあ，ピンチを迎えたグーニーズ。マイキーは６人の仲間をブジに救いだすことができるでしょうか。

プレイ方法

ファミコン版ではレバーで上下左右に移動，Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンで攻撃となっています。ＭＳＸ版はジョイスティックもしくは，カーソル移動キーとスペース・キー（攻撃）を使います。

目的は６人のグーニーズを助けだすことです。全員助けなければ，洞窟の外にはでられないのです。

ファミコン版では敵をキックまたはパチンコを持っているときはパチンコ玉を発射してやっつけていきます。すると爆弾がでてくるので，その爆弾を扉の前にセットして破壊してください。中に閉じ込められている仲間が救えます。

扉の中にはグーニーズ以外にもいろいろなアイテムが入っています。

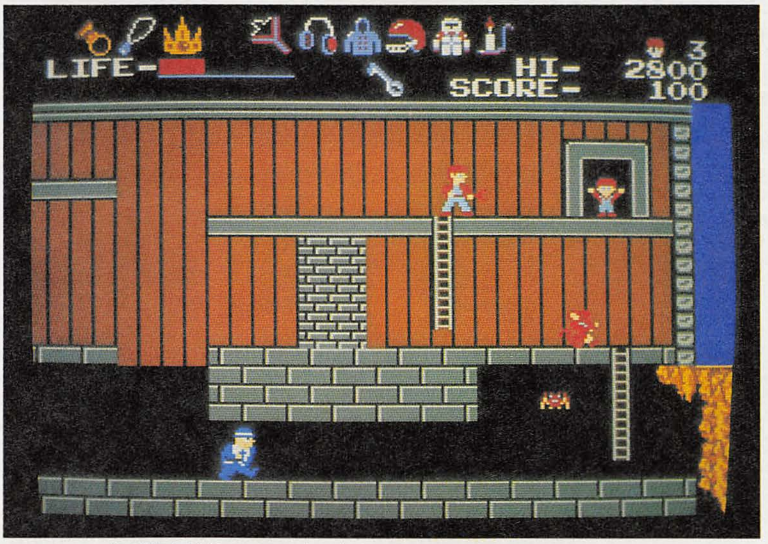
また，グーニーズを助けても，鍵がないと，つぎのステージにすすめないので，数個集めましょう。

体力メーターが０になるとゲーム・オーバーです。

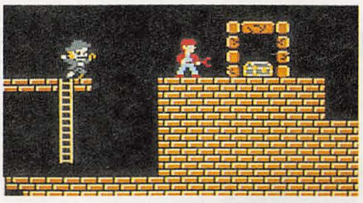
感　想

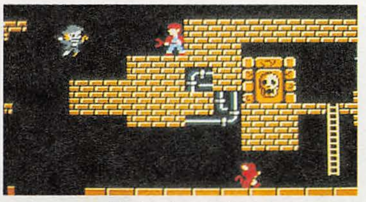
とても楽しいゲームです。

ＢＧＭもグーニーズのテーマ曲が軽快に流れ，ハラハラ，ドキドキしながら，プレイすることができました。



▲何が待ち受けているかわからないリアルタイム・アドベンチャーだ


▲おっ！宝箱だ！


▲敵がせまってきた！

パワーアップパーツ


耳栓
オペラ好きのギャングが楽譜攻撃をしてきたときそれに当たっても体力の消耗がない

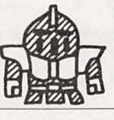

ヘルメット
これを取ると一定時間，無敵になる


防水服
滝の水に当たっても体力の消耗がない


ハイパー・シューズ
プレイヤーのジャンプ能力がアップ


耐熱服
骸骨，髑，骸骨の投げた骨に当たっても体力の消耗がない


十字架
炎に当たっても体力の消耗がない


聖なる鎧
落下してくる岩，つららから身を守る

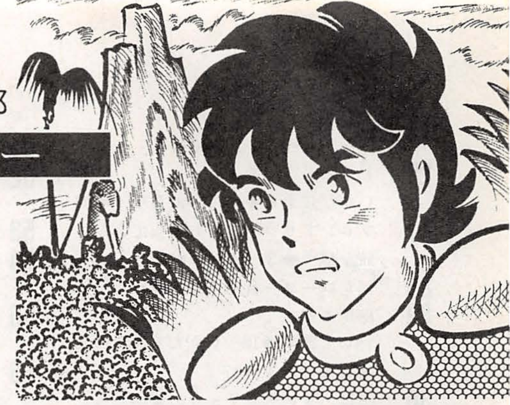

ダイヤ
数個取ると体力が増える

ＭＳＸ版ＲＯＭカートリッジは4,800円，ファミコン版は4,900円です。

■カタログ請求先：コナミ㈱　〒102 東京都千代田区九段南2－3－14　靖国九段南ビル　「マイコンＢＡＳＩＣ」係 ☎03－262－9110

魔法の壺の効力


赤い壺 プレイヤーの体力が増える
白い壺 プレイヤーが１人増える



Ⓒ手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

恐竜の星

作：紙(ペーパー) 冒険(アドベンチャー)

STORY

あなたは，宇宙警備隊隊員です。ある日，いつものとおりパトロールをしていたところ，バーナード星の戦艦ミクロスに攻撃され，命からがら逃げ，近くの星に不時着しました。しかし，ようすが変です。そこは"恐竜の星"だったのです。

あなたは，脱出をこころみましたが，STAR SHIP(スターシップ)が故障してしまいました。でも，この星には，調査用の基地があり，そこに行けば，小型のSTAR SHIPが手に入ります。

まわりは恐竜だらけ。持っているのは銃一つです。さあ，早く基地に行ってSTAR SHIPに乗りこみ，戦艦ミクロスにしかえしをして地球に帰りましょう。

遊びかた

1から94の行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。中には，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるのもあります。それは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。それをくりかえし，最後は「THE－END」にいけば終わりです。

注意：GAME－OVERになったら，はじめからやってください。他の内容は見ないでください。

——GAME－START——

1 川があります。
いかだでくだる➡28
橋を渡る➡34　泳いで渡る➡22

2 あっ，いかだがこわれた！➡35

3 銃がきかないっ！➡21

4 ゆれて狙いが定まらないっ！➡59

5 うわーっ，海にふり落とされてしまった。
ゲーム・オーバー

6 やった，逃げられた！➡37

7 ティラノサウルスがこっちに向かってきたゾ！
銃を撃つ➡19　逃げる➡44

8 ドカーン！STAR SHIPがやられてしまった。
ゲーム・オーバー

9 あなたはおぼれてしまった。
ゲーム・オーバー

10 島が三つある。どこへ行く？
左➡51　真ん中➡17
右➡32　素通り➡77

11 わーっ，プテラノドンにさらわれてしまった！ゲーム・オーバー

12 やった，飛び越えたぞ！➡52

13 うわーっ，滝つぼにのまれてしまった。
ゲーム・オーバー

14 地震で木が倒れてくる！
逃げる➡53
ふせる➡36　銃で木をくだく➡4

15 よし，飛び越えた！➡40

16 あなたは，ティラノサウルスに食べられてしまった。
ゲーム・オーバー

17 ジャングルだ。
入る➡46　道をそれる➡29

18 つ，冷たいー！➡41

19 やった，ティラノサウルスは倒れた。➡26

20 あれえーっ，奈落(ならく)の底へ落ちてしまった。
ゲーム・オーバー

21 あなたは踏みつぶされてしまった。
ゲーム・オーバー

22 底なし沼だ！
飛び越える➡15　道をそれる➡31

23 だが，プテラノドンは銃をかわした。➡11

24 よし，STAR SHIPに乗りこんだ！➡68

25 ステゴサウルスが暴れだした！



銃を撃つ➡3　逃げる➡6

26 じゃあどうする？
いかだに乗る➡10　砂浜を歩く➡31

27 ブロントサウルスがおそってきた。
銃を撃つ➡3　逃げる➡39

28 何かゴーゴー音がする。➡13

29 池がある。
泳いで渡る➡18　いかだで渡る➡2
まわりを歩く➡47

30 実は，クビナガリュウの背中だったのだ！➡5

31 あっ，落とし穴にはまってしまった。
ゲーム・オーバー

32 高い木がある。
登る➡54　素通り➡45

33 眠っているようだ。➡60

34 あっ，橋がこわれた！➡9

35 池に落ちた！➡18

36 やった！奇跡的に助かった。➡49

37 海が見えるぞ！
いかだに乗る➡10　砂浜を歩く➡31
ようすを見る➡7

38 しかし，プテラノドンが追ってきた。➡11

39 あっ，ころんでしまった。➡35

40 ステゴサウルスがいる！
近ずく➡25　銃を撃つ➡3
逃げる➡6

41 あなたは，心臓発作をおこしてしまった。
ゲーム・オーバー

42 うわーっ，戦艦どころか，あなたもふっとんでしまった。
ゲーム・オーバー

43 急に地震だ！➡52

44 だが，追いかけてくるぞ。➡16

45 おや，上空から影が…。➡11

46 洞窟がある。
入る➡55　素通り➡14

47 ブロントサウルスだ！
近ずく➡33　銃を撃つ➡3
逃げる➡58

48 あっ，手が滑った。➡20

49 あ，あれは基地だ。➡24

50 だが，張るのがおくれてしまった。➡8

51 おや，島が動いたぞ？➡30

52 わっ，足元がくずれてしまった。➡20

53 グラグラ，立っていられない。➡59

54 プテラノドンがおそってきた！
銃を撃つ➡23　逃げる➡38

55 フシ穴がある。
入る➡48　飛び越える➡12

56 うわーっ，あっさりやられてしまった。
ゲーム・オーバー

57 何か物音がするぞ！
聞いてみる➡78　部屋からでる➡91

58 あっ，ころんだっ。➡27

59 あなたは木の下じきになってしまった。
ゲーム・オーバー

60 いつの間にか，岸壁(がんぺき)にいる。
がけをおりる➡48　下をのぞく➡52
ようすを見る➡43

61 あっ，狂いだしたぞ。➡42

62 あれ，酸素のない惑星だ➡79

63 戦艦ミクロスだ。しかえしをしよう！　攻撃➡71　忍びこむ➡84
地球と通信する➡81

64 よかった，話のわかる宇宙人だ。➡85

65 つ，強いー。➡56

66 あれは太陽だ！
近ずく➡86　遠ざかる➡82

67 やった！爆発した。➡88

68 発進！　よし，宇宙にでたっ。➡80

69 ドアが三つある。
左➡76　真ん中➡83
右➡57　素通り➡78

70 だが，ミサイルがなくなってしまった！。➡8

71 あっ，相手もしかけてきた。➡87

72 やった，戦艦がふっとび，しかえしすることができた。➡89

73 惑星がある。
着陸➡90　素通り➡82

74 あっ，行きどまりだ。➡42

75 チェックOK。発進！➡93

76 マザー・コンピュータがある。
破壊する➡67　いじる➡61　素通り➡92

77 うわっ，滑って海に落ちた。➡9

78 わーっ，敵にハチの巣にされてしまった。
ゲーム・オーバー

79 うっ，ちっそくしてしまった。
ゲーム・オーバー

80 流星群だ！
バリアを張る➡50
ミサイルを撃つ➡70　かわす➡94

81 電波防害をされてしまった。➡87

82 ひえー，ブラック・ホールにすいこまれた。
ゲーム・オーバー

83 将軍(ドン)がいる。
対決する➡65　逃げる➡91

84 よし，忍びこめたっ。➡69

85 光る物体がある。
近ずく➡63　遠ざかる➡66

86 あなたは，太陽熱で溶けてしまった。
ゲーム・オーバー

87 ドカーン，やられてしまった。
ゲーム・オーバー

88 どうする？
破壊しまくる➡42
さらに侵入する➡74　逃げる➡72

89 やっと地球に帰ることができた。
あなたは，また宇宙パトロールにはげむのであった…ＥＮＤ

90 着陸した。どうする？
外にでてみる➡62
機械部の点検をする➡75

91 ド，ドアが開かないー！➡78

92 あっ，見つかってしまった！➡78

93 モビルスーツが接近！
攻撃する➡71　交渉する➡64

94 よし，かわしたぞ➡73



●投稿待ってまーす

本コーナーへの，読者の投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙に書いてお送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります，もし，制作に当たって参考にしたものなどがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先は，
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン 編集部 SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係です。
掲載されたかたには，規定の原稿料をおしはらいします。

ペーパー・アドベンチャー・ランド

編集部

お待たせしました。このコーナーは，読者のみなさんから送られてきたペーパー・アドベンチャー作品の紹介，掲載のコツ，アドバイスをするページです。

参考にして，どしどし投稿してください。

まずは神奈川県横須賀市のリック・ディアス君の「忍者サスケ」から。ストーリーは，あなたが1人でこっそり食べようとした名菓「石炭あめ」を伊賀の忍者に取られてしまったため，伊賀の首領ハットリ・サンゾウを倒しに行くという想像するだけで笑ってしまうものです。

たしかにストーリーというのはたいせつですが，それだけではダメなんだョ。

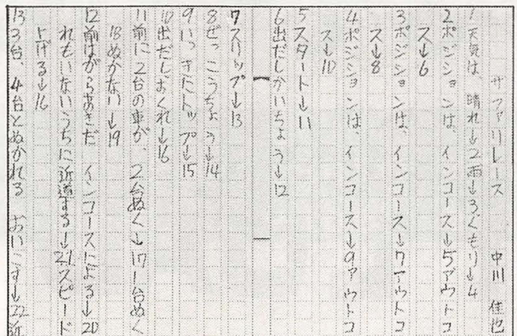


▲リック・ディアス君の作品。もう少し立体的な構成にしてほしかった

この作品のよくない点はまちがった行番号に進むとスグにゲーム・オーバーになっちゃうところなのです。まちがった進みかたをしても楽しめる作品が最高のペーパー・アドベンチャーだということを忘れないで！

サファリ・レースを送ってくれたのは奈良県橿原市の中川佳也君。サファリ・レースという題材を使ったまではよかったのですが，作品の中にそれが生かされていなかったのが残念でした。今のままでは，タダのレースにすぎないと思います。

「ワンパターン走行ではゴールに近づかないぞ！心のギヤをチェンジして，ぶっちぎり1位をねらおう」という文が印象的でした。

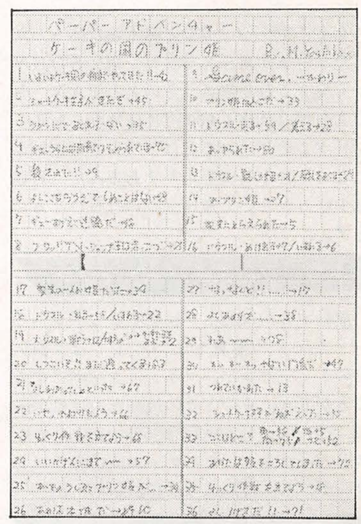


▲中川佳也君の作品。テーマはよかったのだが……

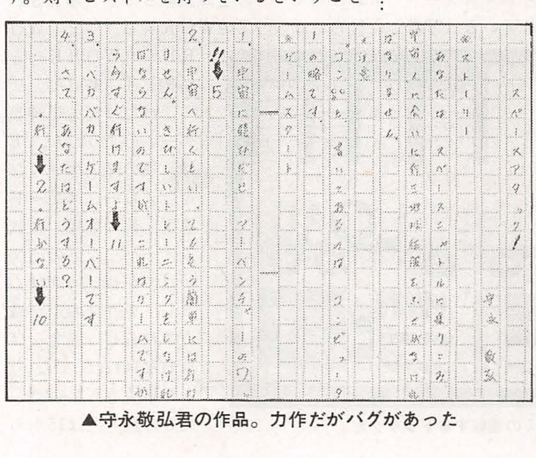
山口県宇部市の守永敬弘君の「スペースアタック！」内容はスペース・シャトルに乗って宇宙人に会いにいき，地球征服をふせぐというものだけど，バグがあって遊べないんだ。

ところどころにコンピュータからのメッセージがでてくるという新鮮さがあるだけに残念です。デバグしようにもフローチャートや正解が同封されていないのでムリです。これから投稿しようとする人は気をつけてね。

最後は兵庫県明石市の吉川正盛君が送ってくれた「ケーキの国のプリン姫」。デコレーション大王につかまっているプリン姫を助けだすシュークリームの騎士の物語です。剣やピストルを持っているということが書かれていないのに，ゲーム中に「切る」とか，「撃つ」などの動作があったりする点がマズかったネ。もっとゲームをする人のことを考えて作ってください。味方のショートケーキ王子がでてきたりしてけっこうおもしろかったので次回作に期待してます！



▲吉川正盛君の作品。プレイヤーの立場でゲームを作ってほしい！



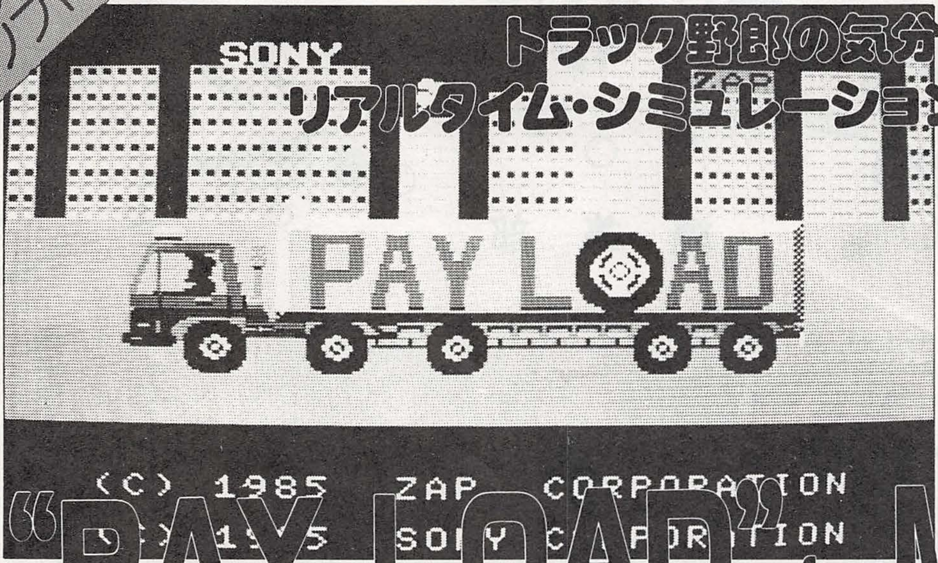
▲守永敬弘君の作品。力作だがバグがあった

★

このコーナーでは，ペーパー・アドベンチャーの他にイラストやお便り，ゲームのアイデアなども募集中です。あて先は「ペーパー・アドベンチャー・ランド」係です。

P.S.私に解けないペーパー・アドベンチャーはない!!と思う(編)。

★



トラック野郎の気分にさせるリアルタイム・シミュレーション・ゲーム

"PAY LOAD" for MSX

by SONY

Written by 断空我

今までのゲームとはひと味もふた味もちがったゲームがMSXパソコン用にSONYから発売されたぞ！ その名もPAY LOADだ（価格4,900円ROMカートリッジ）‼このゲームで君はトラックの運転手になって日本全国を走りまわるんだ。目標は100万かせいで運送会社の社長になること！。

トラックはスーパー・マシン

運転するのは32トン積載できるトレーラー・トラック(**写真1**)。エンジンはV24気筒のディーゼルだ。ツイン・ターボにすることができ，そのときの最高出力は625hp/2,770rpm。最高速度は252km/hに達するスーパーマシン。でもゲーム開始時はノンターボだから最高速度は102km/hだよ。

HOW TO PLAY

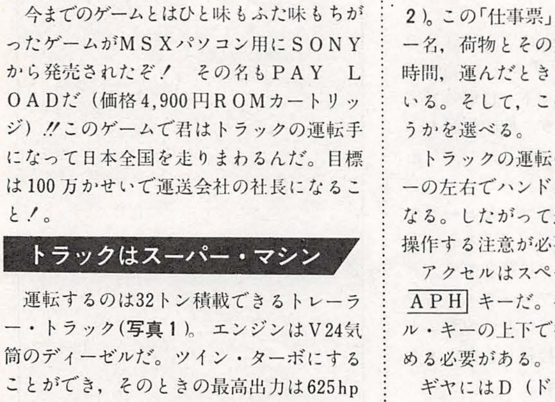
［F1］キーを押せばゲーム・スタート。画面には「仕事票」が表示されている（**写真2**)。この「仕事票」には，今いる配送センター名，荷物とその重さ，送る目的地，制限時間，運んだときもらえるお金が書かれている。そして，この仕事をひきうけるかどうかを選べる。

トラックの運転のしかたは，カーソル・キーの左右でハンドルを左右に回したことになる。したがって運転席に座ったつもりで操作する注意が必要だね。

アクセルはスペース，ブレーキは［GRAPH］キーだ。ギヤのチェンジはカーソル・キーの上下で行なう。そのとき車を止める必要がある。

ギヤにはD（ドライブ)，R（リバース)，N（ニュートラル）の3種類あり，止まっているときにはNにしておくと燃料が減らない。あ！そうそう，つまり，前進4段のオートマチック車ということなんだ。

仕事をもらうにはWORKにいく。車をZAPマークの上に止めること（**写真3**)。目的地はその県のWORKで，つまりWORKからWORKへと品物を運ぶわけだ。



《**写真1**》これがキミの運転するトラックだ

これだけだと単純なゲームのようだが，実は，奥の深いゲームなんだよねー。スピード違反，信号無視，積載量オーバーなどの違反が見つかれば時間はくうし，免許持ち点が減点されるし，罰金をはらわなければいけない。また事故もあるんだよ。免許の持ち点は15点あるけれど，それがなくなったら免許取消しでGAME OVERになっちゃうぞ。もちろん破産してもGAME OVERだよ。

でもちゃんと仕事をすませば免許持ち点が二つ増えるので少しぐらいの減点はだいじょうぶだ。

このゲームは時間が大切なんだ。画面にはゲームの時刻が表示されていて，夜になると画面の中のライトで照らされている部分しか見えなくなる(**写真4**)。仕事をするにも時間がきまっていて，時間に間にあわないとお金が減ってしまう。だからあまり事故っていると間にあわなくなるぞ。

車が走れば当然燃料が減る，画面には燃料計があり，残りがどのくらいあるかを教えてくれる。この燃料がなくなってもGAME OVERだから注意しよう。走っていると疲れもたまる。疲れすぎると運転できなくなって事故ってしまうので車を止めて休むことも必要なんだ。

SHOP

このゲームの中には4種類のお店がでてくる。ではその説明をしよう。

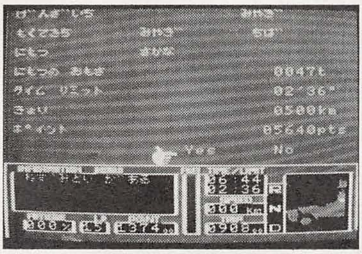
○WORK

仕事をもらうところでもあり，品物を運ぶところでもある。各県に1か所あり。もし仕事が気に入らなければキャンセルできる。他の県のWORKに行って仕事をもらうこともできる。

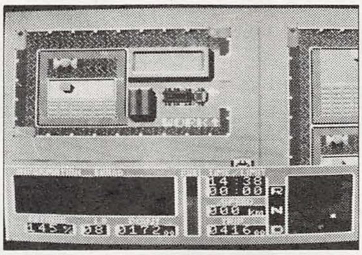
○G・S.（**ガソリン・スタンド**)

燃料を入れてもらえる。もちろんお金がいるよ（**写真5**)。

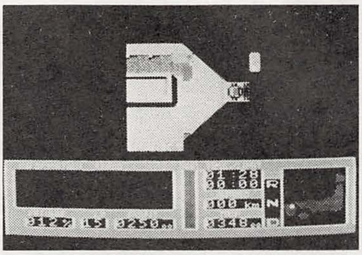
○DRIVE IN（**ドライブ・イン**)



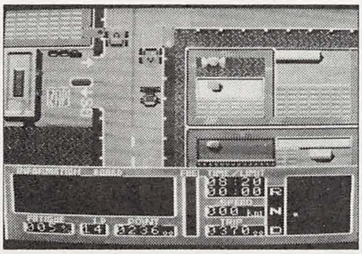
《写真2》さあ，仕事票だ。じっくりけんとうしてカセギに出発だ！



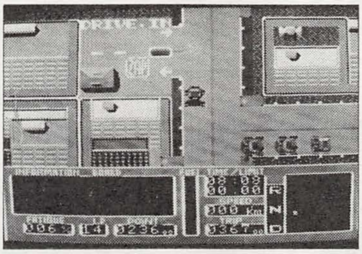
《写真3》ここがWORK。出発点でもあり，目的地でもある



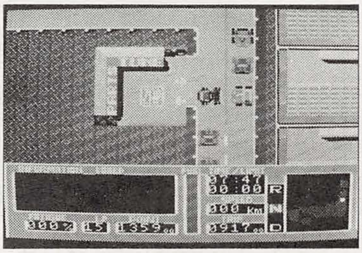
《写真4》夜になると，見える範囲がせばまる。強力ライト（ライト・チューン）があれば，かなり先まで照らすことができるぞ



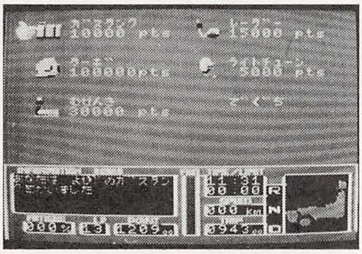
《写真5》ガソリン・スタンド。もちろん有料だ



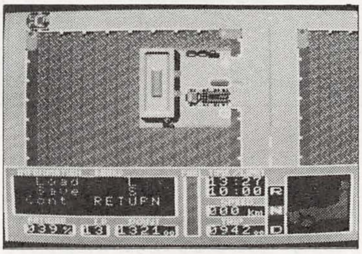
《写真6》ドライブ・イン。疲れ（FRTGUE）をとるために利用する



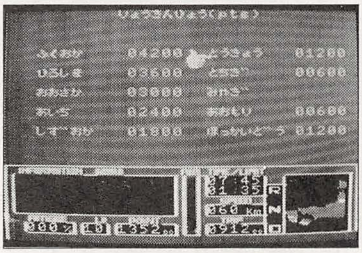
《写真7》写真8のように，いろいろなものが買えるパーツ&チューン・ショップ



《写真8》持ち点を考えながら，役立つものを買おう



《写真9》かせいだところでSAVEしておくといいぞ



《写真10》これが高速道路の料金表だ

つぎの三つのものが買える(写真6)。

★おさけ：疲れが進むのを一時的に止められる。

★ねむけざまし：疲れを回復できる。

★コーヒー：疲れが進むのを遅くすることができる。

○PARTS　TUNE（パーツ・チューン）

つぎのものが買える(写真7，8)。

★予備の燃料タンク

★ターボ・チャージャー

★無線機

★レーダー

★強力ライト

おわりに

このゲームは100万点になったらゲームエンドになる。なお，カセット・テープに今の状態を記録できるので(写真9)，こまめにやろう。もし長距離を走る必要があるときは高速道路を使うと便利なこともいっておこう(写真10，11)。

見て！　見て！　と言おう　ハイテク

その1：夜は道がすいているし，警察の取りしまりもゆるいので高速にはのらないで，スピード違反と信号無視をしてどんどんかせぎましょう。

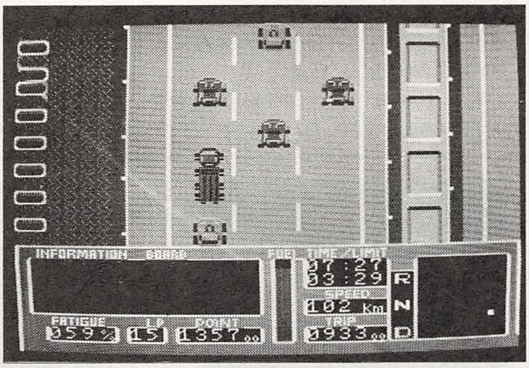
その2：仕事が気に入らないときは，SAVEしたデータをLOADして，また同じWORKに入ろう。仕事票が変わっているよ（他のWORKに行くと，燃料がかさむし，疲れが増える)。

その3：車間距離をとろう。車は急に止まれない。

その4：トレーラーは，ぶつかってもだいじょうぶなので安心してバックできるぞ。

おまけ

このゲームはやりこむほどおもしろくなるゲームで，まるで自分がほんとうのトラックの運転手になった感じがします。単なるゲームというよりシミュレーション・ゲームと言えるでしょう。なにがすごいっていえば，とにかくトラック運転手の心理状態がシミュレートできるんだから，おすすめソフトの一つだよ。



《写真11》高速道路を走行中！

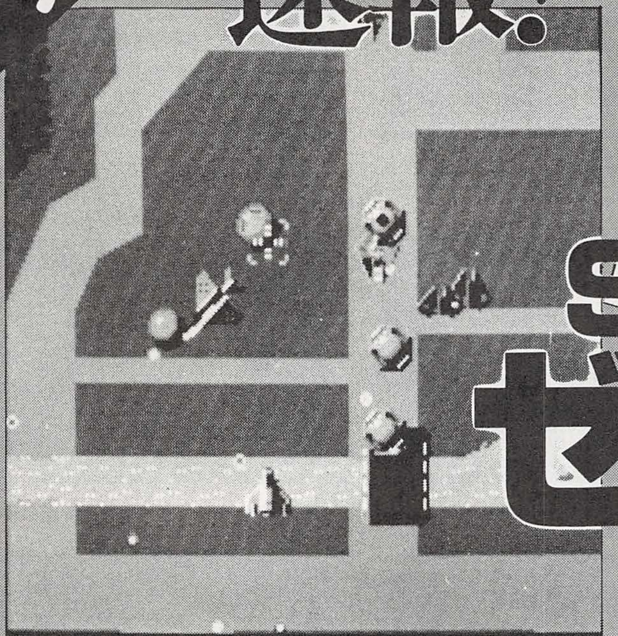
※デバグ

1月号のスターラスターの記事の中のその3にバグがありました。カギをもらうには，あるていど敵をやっつけてからでないといけないようです。それまでは星を守りましょう。

P.S.　やってやるぜ!!

パソコンソフト

速報! Super mz ゼビウス登場!





ついに発売されたSuper MZ(MZ-2500)用のゼビウスをご紹介します。

第一の特徴は完ぺきな地表のスムーズ・スクロールを実現したことです。これはMZ－2500自体が持つ，スムーズ・スクロールの機能を生かしたもので，プログラム的にこれまで大きな力をさいていたマップのスクローリングが楽にできるようになったため，他の部分にエネルギーを集中することができました。

第二の特徴は，PC－8001mkIISR専用のゼビウスから採用した，マップ・データの圧縮により，1回のロードですべてのデータをパソコンに取り込める，オンメモリ方式を取ったことです。

第三の特徴は，キャラクターの色が，パソコン・バージョンのものでは最高のしあがりになったことです。もっとも，ディスプレイが8色固定色のデジタルRGBでは8色，また16色固定色の場合は16色と，制限がありますが，MZ－2500のオプションで発売されているカラーパレットボード〝MZ－1M10〟(価格14,500円)を追加しアナログRGB対応のディスプレイ〝MZ－1D22〟(価格10,800円)等を使えば，4,096色の中から選んだアナログ・カラーで，オリジナルにかぎりなく近いグラフィックが楽しめます。

そして，ゼビウスのストーリー性，ゲーム性については，もちろん原作どおりに設定してあります。プレイしていただければたちどころにわかってもらえることと思います。

専用のオリジナル・ジョイスティックも同時発売になりました。どうか心ゆくまでゼビウスをお楽しみください。

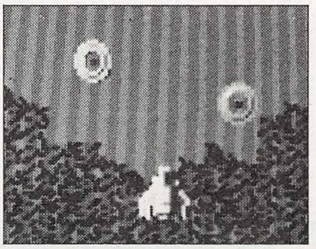
(DEMPA　マイコンソフト開発室)



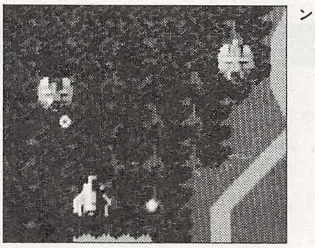
《写真1》3種類のカラー・モードが選べる



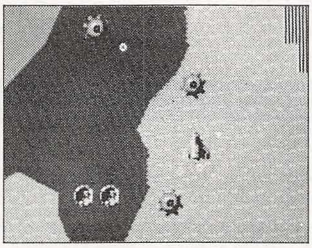
《写真2》テンキーと[X]、[Z]、スペース・キーまたはジョイスティックで操作する。1トリガでザッパーとブラスターを同時発射させることも可能



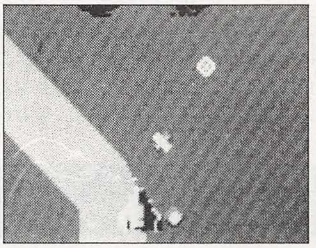
《写真3》トーロイドとソルバルウ



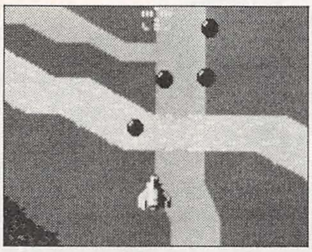
《写真4》コクピットを回転させながら弾を発射しているタルケン

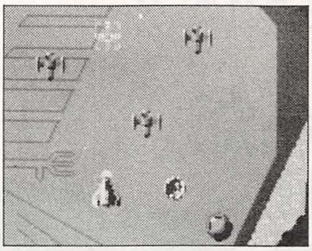


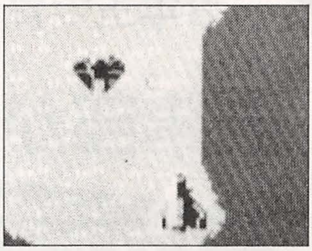
《写真5》背後からせまってくることもあるゾシー

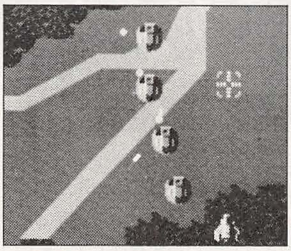


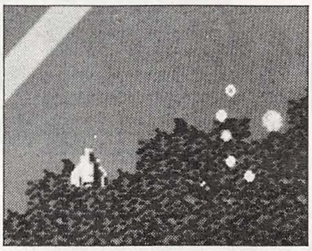
《写真6》スピードの速いギドスパリオ

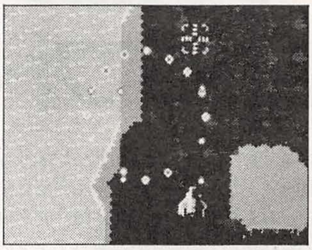

《写真7》テレポート出現するザカート

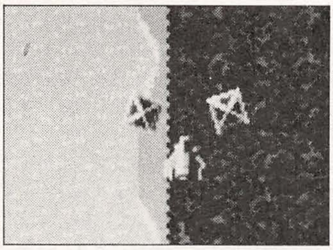

《写真8》キリモミ飛行でせまるジアラ

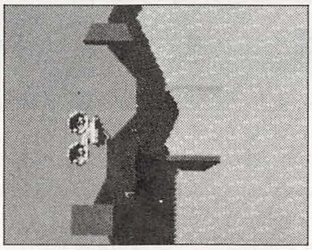

《写真9》深く切りこむようせまってくるカピ

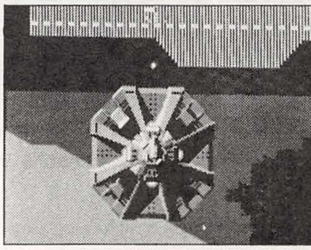

《写真10》飛行物の中でももっとも注意すべき敵のひとつであるテラジの編隊攻撃

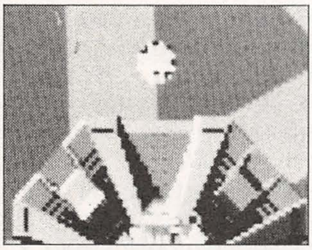

《写真11》扇状に弾を発射するブラグザカート

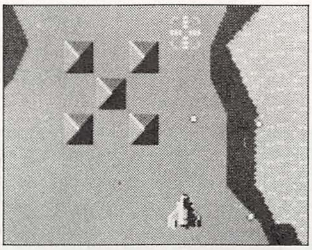

《写真12》放射状に弾を発射するガルザカート

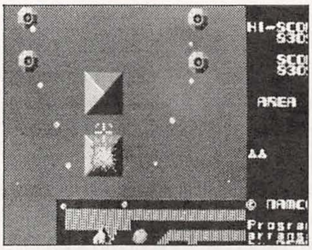

《写真13》シオナイト


《写真14》バキュラ群の中を進むソルバルウ

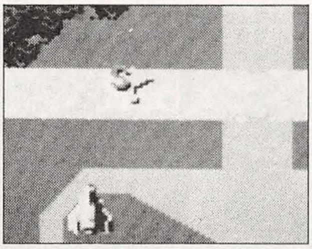

《写真15》アンドアジェネシス！

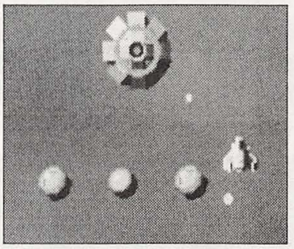

《写真16》アンドアを破壊すると後方へ退却するブラグザ

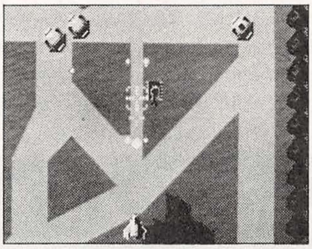

《写真17》バーラ。ゼビウス軍のエネルギーを蓄えている

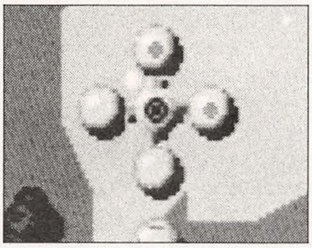


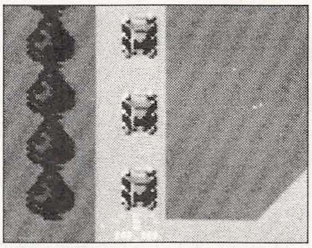
《写真18》ガルバーラとデロータ。デロータのだす弾はしつこいぞ

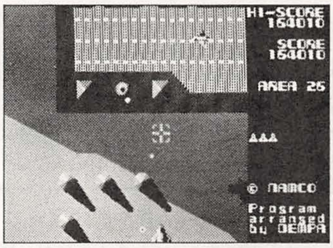

《写真19》でた！スペシャル・フラッグ


《写真20》大きいのが、ガルデロータ。手前の両側はゾルバク。中央がログラム


《写真21》移動しながら弾を撃つドモグラム


《写真22》ログラムが連結したボザログラム

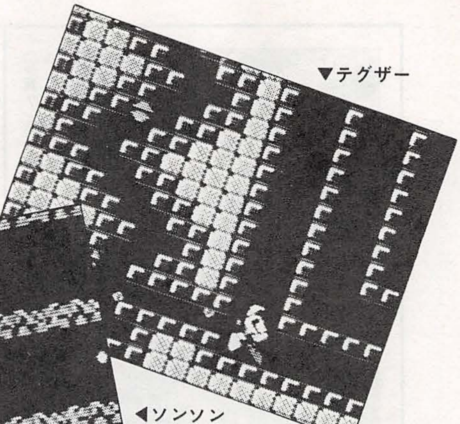

《写真23》トリッキーな動きをするものもあるグロブダー



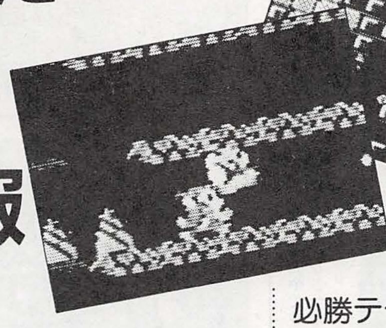
《写真24》ソルがでた！

お年玉で買うならこれだ!!

編集部が選んだ ファミコン 新作ソフト情報



▼テグザー



◀ソンソン

お年玉で新しいファミコンのカートリッジを買おうかなと考えている君のために，編集部がおもしろソフトを総点検。20本以上もの新作ソフトの中から，買ってソンのないゲームを選んでみました。攻略テクニックもまじえて，ご紹介しましょう。

思わず白熱!! SFアクション・ゲーム テグザー〔スクウェア〕

written by くり ひろし

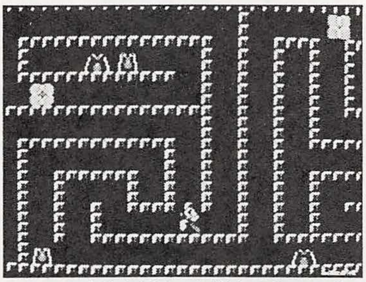
ファミコン・ユーザーが待ちのぞんでいた！ というふんいきで，スクウェアより「テグザー」が発売になりました。

HOW TO PLAY

ロボット形態↔ファイター形態の可変能力を持つ高機動ハイパー・デュアル・アーマー〝テグザー〟を操つって，惑星の地下深くのどこかにある磁力線発生装置を破壊するのが目的という，ＳＦアクション・ゲームです。変形自体はさしてめずらしいものではありませんが，進行方向と逆方向にちょっとレバーを入れてやるだけで一発変形という操作方式は，やりやすく，しかも素早くできるため（何といっても画面内の変形がスムーズ！）ゲームの流れを中断させません。

ロボット形態時には何と自動照準方式の光弾砲（？パソコン版ではビームだったのですが…）が使えます。一見，カンタンそうに思えますが，敵のスピードもけっこう速く，また数多いのでやみくもに撃ちまくるだけでは勝てません。

敵の中には何10発も撃ちこまなければ倒せないものもいますし，倒せばテグザーのエネルギーが増えるヤツもいます。この，エネルギーを持っている敵の場所をおぼえておくのが，テグザーの必勝法といえるでしょう。パソコン版とちがう点はビームのほかにもいくつかあります。新しい敵キャラクターもいますし，レベル02からなどは本当の迷路になっていたりします。



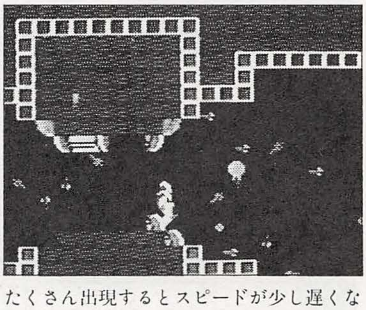
▲この迷路を君はぶじ脱出できるか！

必勝テクニック

まず，一度行った区域には，できるだけ何度も出入りしないのが鉄則です。そのうちにミサイル・タイプの敵が雨アラレとでてきて，いかに強力なバリアを装備しているテグザーといえども，追いつめられてしまいます。このミサイル・タイプは動きが速いので，もしでくわしたならひたすら逃げまわるべきでしょう。

また，いくらバリアがあるからといってのべつ張っているのはいけません。バリア自体エネルギーを必要としているので，どうしても〝やばい！〟と思ったときだけ使いましょう。ミサイル・タイプ以外の敵は基本的に画面外からは入ってきません。そこでバリアを節約する意味からも，少し移動しては撃つようにしましょう。敵の多いときや，動きが速くて弾があたりにくく一度に何機も相手にしたくない敵のときには有効です。敵は体当たりしかできないので，物かげからジャンプしては撃つというテクも有効でしょう。そして，エネルギー源は決してのがさないのが勝利への近道です。

▼とにかくウルサイのがミサイル・タイプの敵



2プレイならなお楽しい！ ソンソン〔カプコン〕

written by 手塚一郎

カプコンの名作「ＳＯＮＳＯＮ」も，ファミコンに移植されています。中国風(？)のＢＧＭや，かわいいキャラクターもそのまま。２人でプレイすることもできるので，コタツにでも入って友だちとワイワイ楽しめるゲームです。

ゲーム内容は，とても簡単。ソンソン(２プレイヤー側はトントン）を上下左右に操作，ボタンで弾を撃って敵をやっつけてすすんでいきます。途中に落ちている野菜やフルーツ，ジャンボ・フルーツなどを取っていくと，点数がもらえます。画面上の敵をいっぺんに野菜にしてしまう，おなじみのPowや隠れキャラ(？)のエリマキトカゲも入っています。とにかく，業務用ビデオゲームのソンソンそっくり！

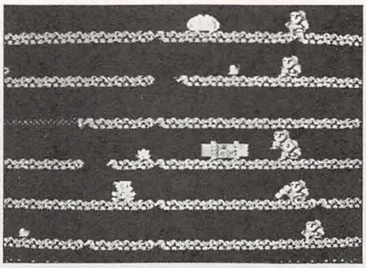
あまりに忠実に似せすぎたためか，敵がたくさん出現するとスピードが少し遅くなってしまうことがあります。カプコンも，業務用に忠実に作るか，それとも内容を少しけずってスピードをいかすか，悩んだかもしれません。難易度も少しさげてあるような感じがしましたが，それでも楽しくて，よくできているゲームだといえます。

♥ ♥ ♥

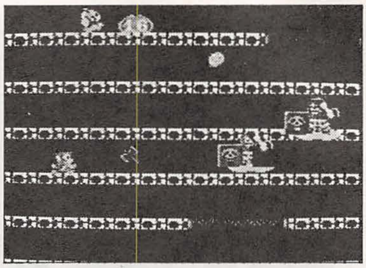
★「テグザー」の問い合わせ先……〒223 神奈川県横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル ㈱電友社スクウェア「ベーマガ」係
★「ソンソン」の問い合わせ先……〒540 大阪市東区徳井町２丁目41 鳥澤ビル ㈱カプコン「ベーマガ」係

必勝テクニック

高得点をだす秘けつは，まずタケノコが出現する位置をおぼえることです。この場所はきまっているので，素早く通過して出現させましょう。つぎに，ムリをしないということです。ムリをして敵をやっつけたり，フルーツを集めても，やられてしまったら何にもなりません。敵がでてきたからといって必ず撃たなければならないわけではないのです。ときにはうまく逃げることも大切ですぞ。



▲さらわれた仲間を救うため，てんじくへ向かうソンソン



▲２人で遊ぶとなお楽しい

まとめ落としで君も名コックだ！ バーガータイム 〔ナムコ〕

written by KAGE

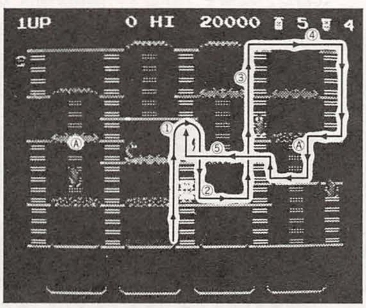
データイーストの業務用ビデオゲーム「ハンバーガー」のファミコン版は，「バーガータイム」としてナムコットから発売になっています。

ジャマ者のホットドッグや目玉焼き，ピクルスたちをよけながら，材料を上から落としてハンバーガーを作っていくという内容のゲームで，すでにDEMPAマイコンソフトからMZ－1500，X１などに移植されてご存じの人も多いでしょう（まもなくPC－8001mkIISR版もでます！）。基本操作はシンプルですが，やりこむほどに味がでるタイプのゲームですから，ただ〝落として作る″だけではもったいない！　ホットドッグたちをまとめておいて，イッキに足もとをすくう㊙テクニックをここでご紹介しましょう。うまく５匹まとめて落とせば，なんと8,000点も入ります。

つぶさず落とす！

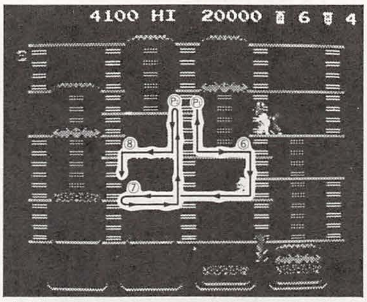
この秘技まとめ落としは，敵を引きつけるタイミングとホットドッグや目玉焼きのアルゴリズム（動きかた）を把握（はあく）することが大切です。そして，まとめたらまちがっても材料でつぶさないようにしなくてはいけません。敵は，つぶされると，最初にでてきたところ（各４スミ）からでてくるようになっています。せっかくまとめたものが，バラバラになってしまうのです。

まず，ゲーム・スタートと同時に写真１の①の地点までハシゴを登ります。そしてⒶに目玉焼き，Ⓐにホットドッグが登ってきたら②まで降りて待つ。ここで，目玉焼きとホットドッグがまとまるはずです。つぎに③までゆっくり登ってチョット待つ。そうすると，ほらほら，もう１匹のホットドッグが寄ってきたでしょう。これで３匹がまとまりました。そのまま④でギリギリまで待って落として，まず2,000点が取れます。



《写真１》３匹にまとめるパターン

つぎに，イッキに⑤まで走って２匹をまとめ落とし（1,000点）しましょう。ここで１個めのペッパーを取り（写真２），すばやく⑥にもどると，さっき落とした３匹にもう１匹が加わり，４匹と２匹のグループになっているはずです。



《写真２》４匹と２匹にまとめるパターン

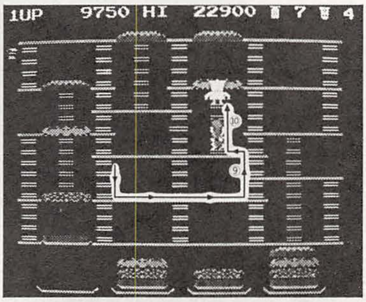
こうなったら，もうこっちのもの！　二つのグループを誘導して，最後の大仕事「６匹まとめ」になるのですが，まあ，そうあせらない，あせらない。

とりあえず⑦まで歩いて，先ほどの４匹を落として4,000点！　おっと，ここで２個めのペッパーがでます。あとの面のためにすかさず取りましょう。

ここで２匹のグループを⑧のレタスに乗



▶６匹まとめ落として8,000点！

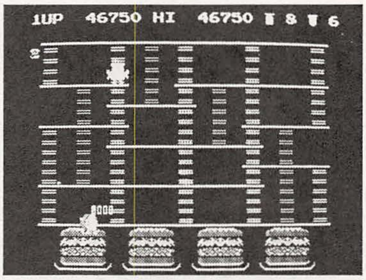


《写真３》最後の６匹まとめのパターン

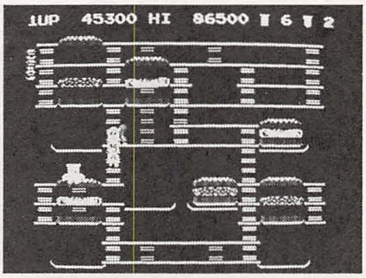
せて落とし，写真３の⑨まで急ぎましょう。⑩の地点にきたときには，左どなりのハシゴから，もう一つのグループが登ってきたでしょう。ここで，秘技「６匹まとめ」の完成となるわけです。

あとは，この団体さんをバラバラにしないよう誘導して，材料に乗せて落とせばいいのです。

このように調理できれば，１面だけで50,000点いくことも夢ではありません。あとの面は，要所要所でペッパーを使いながら，１面で覚えたテクを利用してどんどん落としていけるはず。これでキミも名コックさんになれますぞ！



▲１面で５万点も夢ではない！

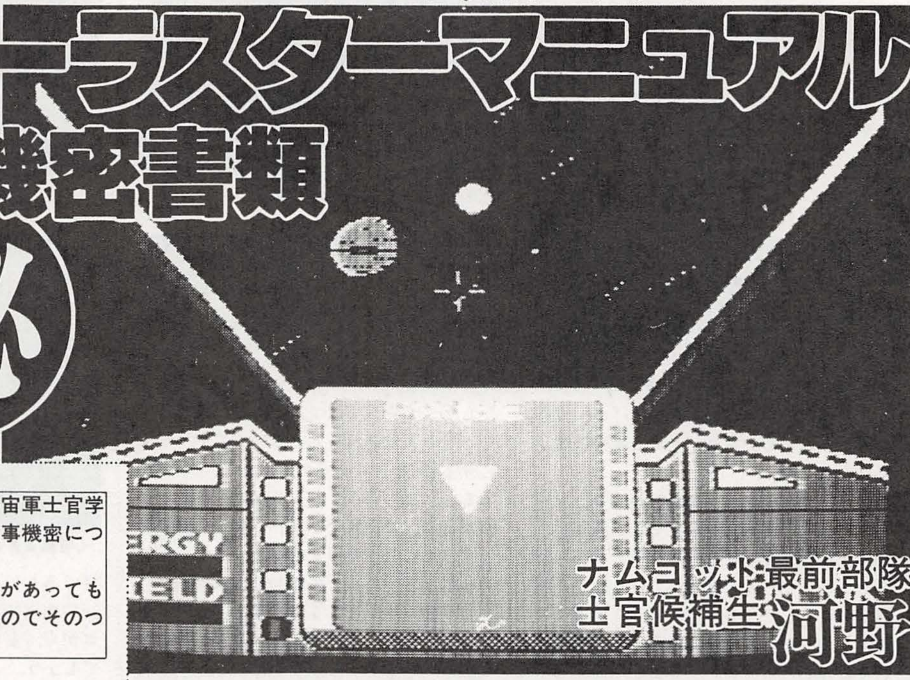


▲２面以降もまとめるが勝ち!!

★「バーガータイム」のお問い合わせ……〒146 東京都大田区多摩川２－８－５ ㈱ナムコ ナムコット事業課「ベーマガ」係
（ナムコットのファミコン・ソフトは電波新聞社出版販売部でも取り扱っています）

マイコンBASICマガジン編集部司令官殿

スターラスターマニュアル 極秘機密書類 ㊙



発行元　㈱ナムコ内宇宙軍士官学校　士官養成教官部軍事機密につき門外不出
尚、当機密文書にバグがあっても一切当社は関知しないのでそのつもりで。

ナムコット最前部隊
士官候補生 河野

　このカセットを手にしたときから，君は宇宙軍戦闘パトロール隊の士官候補生だ！君はすぐにも実戦に参加したいだろうが，ここはまずトレーニング･プレイで訓練をつんで一人前の戦士になろう。君の乗機「ガイア」が待っているぞ！

トレーニングプレイ（基本訓練）

　まずは，コクピット内の計器の説明からはじめよう。

1.レーダー

　コクピットの中央にあるレーダーこそ，もっとも重要な機器だ。広い宇宙を駆けまわり「ガイア」を手足のように動かすのは，このレーダーを有効に使えなければ無理だ。このレーダーは，全宇宙を示すマップモード(**写真1**)と周辺空間を示すコンバット・モード(**写真2**)の2機能を持っているし，その他に通信メッセージやコンピュータからのメッセージが，表示されるマルチ・ディスプレイなのだ。

●マップモード●

　全宇宙を示すマップモードは，自分の位置が ▲ で表示されており，Eは，ENEMY（エネミー＝敵部隊）のことで，バッツーラ軍をあらわしている。Bは，BASE（ベース＝補給基地）のことで，エネルギーの補給，損害の修理をすることができる。基本訓練中は，この三つがわかれば十分だが，つぎの段階で必要となるので，もう少し説明すると，＊は，PLANET（プラネット＝星）をあらわし，〃 は，ASTEROID（アステロイド＝小惑星）をあらわしている。

　以上の五つがわかればどの段階でも完ぺきだ。

●コンバット・モード●

　周辺を示すコンバット・モードは，レーダー画面中央に ▽ の表示があり，この中が有効視界（見える範囲）だ。敵，基地，あるいは惑星が，・で表示される。必ず同じ平面上にいるとはかぎらないが，トレーニングでは ▽ に・が入った時点で見ることができる。もし，見えなければ少々機首を上下させれば，見えてくるはずだ。敵はこちらへ接近してくるが，基地はこちらから，探さなければならない。探しだしたら，Ⓐボタンを押して加速接近しよう！

2．エネルギー・バーグラフ，シールド・バーグラフ（レーダーの左側）

●エネルギー・バーグラフ

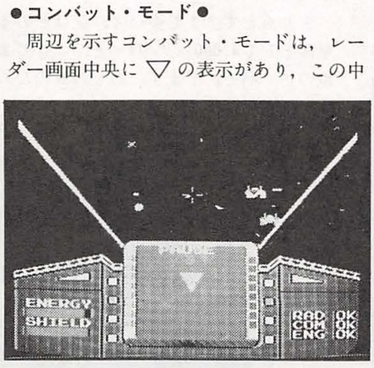
　このバーグラフ（**写真3**）はエネルギーの残量を示しており，エネルギーがなくなると，「ガイア」は破壊される。残量が少なくなったら基地へ補給にもどろう。

●シールド・バーグラフ●

　シールドは，敵の攻撃をうけとめる防御兵器だ。攻撃をうけると，画面が赤くなりシールドのグラフ（**写真3**）は，いっきに



《写真1》全宇宙を示すマップ



《写真2》コンバット・モードの画面



《写真3》エネルギーとシールド・バーグラフ



《写真4》コンディション・ディスプレイ

減少する。エネルギーがシールドに補充されもう一度シールドが張り直されるが少々時間がかかるので要注意。この間に敵の攻撃を受けると一発でおしまいだ。

3．コンデション・ディスプレイ（レーダーの右側）

コンデション・ディスプレイ（写真4）は，「ガイア」の主要機関，レーダー（RAD），コンピュータ（COM），原子力エンジン（ENG）の状態を表示している。表示記号の意味はOKで損害なし。DA（ダメージ），NG（ノーグッド）になると，損害を受けた状態をあらわしている。

●レーダー●

レーダー（RAD）がDA，NGの場合マップモードでは，DA，NGになる前の敵の位置しか表示しないので敵がいると思ってワープしても，敵がいないってこともあるし，コンバット・モードでは，画面に表示される点が点滅して見にくくなるぞ。

●コンピュータ●

コンピュータ（COM）が，DA，NGになるとガンクロス（照準）がきえてしまい敵をねらったり基地とドッキングするのがむずかしくなるし，トレーニングでは関係ないけどフォトントーピドーという兵器が使えなくなってしまうんだ。

●原子力エンジン●

原子力エンジン（ENG）が，DAになると，Ⓐボタンの加速がきかなくなり基地へ行きつくのがたいへんになる。NGになったりすると，シールドがきかなくなり敵の攻撃を一発くらっただけでやられてしまう。すぐにも基地へもどって修理しよう。

4．操縦方法

コクピット内の計器の意味が，だいたいつかめたら，さっそく実戦訓練だ。マップモードに表示されているEに✜ボタンを操作して十字カーソルをあわせて，Ⓐボタンを押そう。ワープの開始だ。星がうしろに流れていくぞ。敵の位置にワープ終了すると，レーダー画面は自動的にコンバット・モードにチェンジする。レーダー画面を見ていれば，敵が接近してくるのがわかる。✜ボタンで上下左右に旋回して敵をとらえよう！Ⓐボタンで接近，Ⓑボタンで攻撃だ。

戦闘を繰り返すとエネルギーが減少する。基地へ行こう。基地へのドッキングについては，ガンクロスが基地の中央にくるように，動かしてⒶボタンで少しずつ接近しよう。一定の距離に近づけば『BASE LOCKON』（ベース・ロックオン）の表示がディスプレイにでて基地からシャトルがくる。『SUPPLY COMPLETE』（サプライ・コンプリート）で補給・修理が完了だ。

マップモードの敵を全部やっつけると訓練終了だ。

君の腕前が評価されるぞ！！

少なくとも，少尉クラスのPILOT OFFICER（パイロット・オフィサー）点数でいえば240点以上，にはなっていないとつぎのコマンドプレイやアドベンチャーに進むのはむずかしいんじゃないのかな。

5．スコアの意味

さて，ランキング表にでているそれぞれの階級は，どうして決められるのだろうか？

○TARGET SCORE →やっつけた敵の総得点
○BASE →守った基地一つにつき50点
○STAR →守った惑星一つにつき100点
○USED TIME →短ければ，短いほど高得点
○USED ENERGY →上のと，いっしょで少ないほど高得点

得点の計算方法

TOTAL＝〔A＋(50×B)＋(100×C)－(D－3×A)－(E－128×A)÷128〕×F

※Fは MISSION COMPLETEで 1
ENERGY ENPTYで 1／2
DESTROY GAIAで 1／4
となる。

コマンドプレイ（実戦行動）

トレーニングでの激しい訓練をクリアしたら，つぎは実戦だ。一人前の戦士となった君はレーダーや計器からえられる情報をもとに敵をうちたおさねばならないぞ。

さあ！出撃だ。

マップモードになっているディスプレイに目をうつしてみよう。かなり敵（E）がふえているぞ。基地（B）も四つあるし，惑星（＊）や小惑星 も新登場。かなりてこずるぞ！敵の攻撃も，かなり激しくなっているんだ。スターラスター戦士の君の使命は，基地や惑星を守り，宇宙空間の敵をすべてやっつけることだ。すみやかに任務を終了させよう。

1．惑星（＊）基地（B）への敵の攻撃

マップ上にいる敵は，常に移動し基地や惑星を攻撃してくる。戦闘中，『DEFEND BASE／STAR』（ディフェンド・ベース／スター＝「基地（B）／惑星（＊）を守れ」）の表示がディスプレイにでたら要注意。セレクト・ボタンを押してレーダーをマップモードにもどそう。表示が黒くなっている所が助けを求めているのだ。この場合，

1：基地や惑星を攻撃している敵（黒くなっている基地や惑星の上下左右のE，ななめは大丈夫）をやっつける。

2：基地や惑星へいき，ドッキングして防御力を回復させてやる。

の二つの方法で危機を脱出できる。

警告を無視すると，『EXPLODED BASE／STAR』（イクスプローディド・ベース／スター）という報告が入るぞ！これは，「基地や惑星がコナゴナにふっとばされてしまった」ってことなんだ。君は味方を見殺しにしたんだ。なんてやつだ，この恨みは怖いぞ～！というのは冗談だけれど，気をつけよう。

2．基地や惑星の発見が困難になったらどうするか

トレーニングの要領で，レーダーの▽（見える範囲）に目標の・点を入れても基地や惑星なんて見えやしないぞ。そんなときには，第1図にしたがって目標物をキャッチしよう。

3．フォトントーピドー（光子魚雷）PHOTON TORPEDOって何？

するどい君ならもう気がついているハズ。ディスプレイの横にある八つのオレンジ色の■は何だ。これは，フォトントーピドー（光子魚雷）が，8発残っていることを示すものなんだ。これは，数万光年をこえ，敵（E）を4～8発でやっつけることができる最強兵器だ。

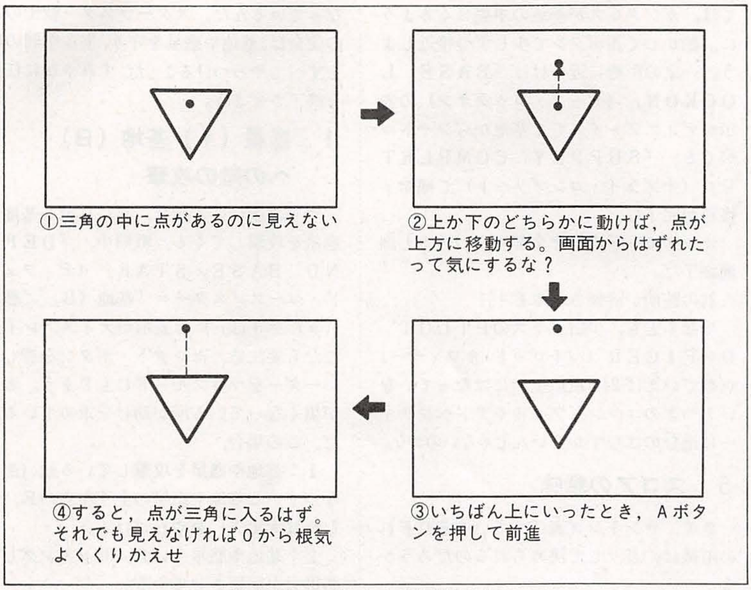
大事に使うんだぞ！

敵の攻撃力によって4発6発8発と必要になるんだ。

4．基地に立ち寄ればパワーアップ

四つの基地には，「ガイア」の戦闘力を高める装備が用意されているんだ。

『SHIELD POWER UP』（シールド・パワーアップ）シールドの防御力が高まる，『BEAM POWER UP』



《第１図》レーダーによる目標物のキャッチ

(ビーム・パワーアップ) ビームの破壊力が倍増，『REACTOR POWER UP』(リアクター・パワーアップ) 動力の出力が倍になる。つまり，エネルギーの減りかたが半分になる……この三つのパワーアップ・アイテムが，どこかの基地にあるのだ。えっ？ひとつ基地があまるって？そのひとつの基地では通常，エネルギー補給と計器の修理しかしてくれない。しかし，その基地にも秘密が・・・・・。

さあ，すばやく敵を全滅させ，宇宙を救うのだ。基地や惑星をやられたり，敵に手こずったりすると，評価がさがるぞ！

そういえば，得点の仕組みはわかったと思うけどそれぞれの階級の意味がわからないかな？　またあとで解説するけど，少し説明しておこう。

CADET　士官候補生のこと（～239）
PILOT OFFICER 少尉（240～539）
FLYING OFFICER 中尉(540～779)
LIEUTENANT 大尉（780～1019）
SQUADRON LEADER 中隊長 少佐（1020～1259）
WING LEADER 大隊長　中佐（1260～1439）
CAPTAIN　連隊長　大佐（1440～1619）
COMMODORE　旅団長　准将（1620～1739）

この先はガンバッテ確認して，意味がわからなかったら質問してくれ。

アドベンチャー・プレイ（冒険活劇）

さあ，スターラスターのハイライト，アドベンチャー・プレイだ。しかし，一つ注意しておきたいことがある。このアドベンチャーにはトレーニング，コマンドで，戦闘やガイアの操作に十分慣れてから挑戦してほしい。初心者厳禁というわけでもないけどいきなりじゃあアドベンチャーを楽しむことはできないと思うんだ。

1．惑星や基地が見つからないときは・・・・・

惑星，基地にワープしてもレーダーに何もあらわれない場合は，上下左右に動いて，根気よく探してみよう。必ずレーダー内にあらわれるはずだ。一定時間，上へ旋回しつぎに右なり左に旋回して，それでも見つからなければ，もう一度くりかえしてみよう。あきらめて他の惑星や基地にいくのも一つの手だけれども。

2．アステロイドって何？

アステロイドというのは，小惑星の意味。水星と木星の間にある，あれと同じようなものだ，コマンド・モードでは，ただの障害物にすぎないが，アドベンチャーでは秘密がある。一発もはずさず撃ちまくれ！連発で当たれば何かがもらえるよ？

『宇宙に隠された「ナゾ」とは？』

君の使命はもちろん敵を全滅させることなんだけど，それではその敵はいったいどこからきたのだろうか？その敵の本拠地を見つけだし，撃破するのがアドベンチャーの最終目的なのだ。

では，敵（バッツーラ）の本拠地，暗黒惑星を見つけるには，どうすればよいのだろう。順を追って説明しよう。

1．七つの鍵をあつめろ！！

宇宙に散らばる７色の鍵は，八つの惑星のうちの七つに置かれていて，ロックオンしたときにシャトルが持ってきてくれる。ただし，Eをひとつやっつけないと鍵をひとつもらうことができない。むやみに惑星へいってもだめだぞ。

また，取った鍵はアルファベットの頭文字で，ディスプレイの右側に表示される。

2．七つの鍵を集めたら，いざ地球へ！！

八つの惑星のうち鍵をもらえない水色の星があったと思う。そこが地球だ。七つの鍵を集めたら，地球へ帰ろう。すると・・ディスプレイに『LOOK DISPLAY』(ルック・ディスプレイ) の表示がでる。なんだ！宇宙の何もないところが光っているぞ。ここへ十字カーソルを正確に合せてワープ完了。

ワープ！！少しでもずれたらだめだぞ。

ここが暗黒惑星の星域だ。

な，なんだこの風景は・・・・・・・！

君は，無事，暗黒惑星をやっつけて，宇宙をビックバンから救うことができたかな？それとも志なかばにしてバッツーラにやられてしまったかな？

うまく七つの鍵を集め，暗黒惑星にいくには，①常に敵の動きに注意し，②どの敵からやっつければよいか，③いつ基地でパワーアップをするか？④どの惑星からいくべきなのか，などうまく作戦をたてることが大切だ。あとは，不屈の精神でがんばるだけだ。

いけ！スターラスター戦士。宇宙を救うのだ。

さて，ここでこれを読んでいる君にだけ，こっそりスターラスターの隠し技を教えよう。まずは，ボイス機能だ。

エネルギーが残り少なくなって，基地へたどりつこうにも，途中でエネルギーがなくなってしまいそうなときには，スターノイドを呼ぼう。

２人プレイ側のコントローラーのⒶⒷボタンを押して，叫ぶんだ。スターノイドが助けにきてくれるぞ。少しの間なら戦闘だってできるんだ。

つぎはカラーデザイン機能だ。

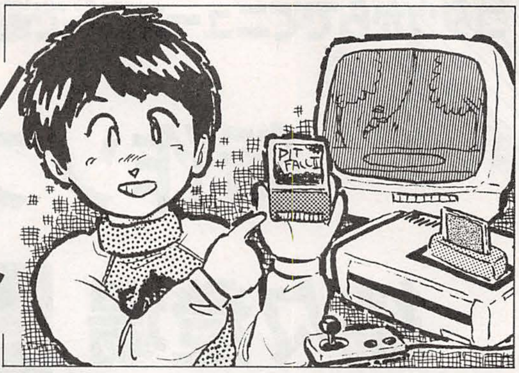
やりかたは，タイトルの文字が光っている間に，セレクトボタン・Ⓑボタン・Ⓐボタン・十字ボタンの右・左・上，そして，またセレクトボタン・Ⓑボタン・十字ボタンの下・右の順に押してみよう。表示がでるぞ。

表示がでたら，コクピット内を好きな色で配色してみよう。君のオリジナルコクピットができるぞ。

じゃあ　がんばって！君の健闘を祈る！

パソコンソフト

セガ・ゲーム機で遊ぼう！ セガマイカード 新作ゲーム紹介

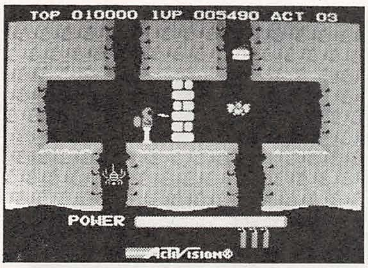


セガ・エンタープライゼスの「セガマイカード」シリーズに，続々と新しいソフトが仲間入りしています。

この「セガマイカード」は，ちょうどキャッシュ・カードのようなＩＣカードに入ったソフトで，セガのパソコンＳＣ－3000シリーズ，テレビゲームＳＧ－1000シリーズ，セガマークⅢで使用できるもの。セガの業務用ビデオゲームをはじめ，いろいろな人気ゲームが移植されていますよ。

ヒーロー

主人公のヒーローを操作し，ジャマな岩はダイナマイトでふっ飛ばして鉱山にとじ込められた抗夫を救出するというゲーム。鉱山の中では，くもやコウモリをレーザーでやっつけたり，カメに乗って地底湖を渡ったりといろいろな冒険が待ちうけています。また，持っているカンテラをこわすと真っ暗になっちゃうのでご用心。



▲ヒーロー



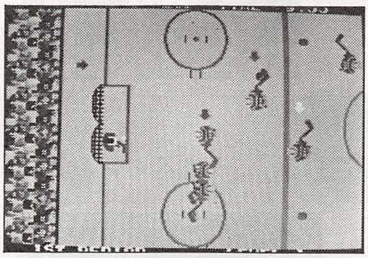
（セガ広報部 Mr.Iの ワンポイント・テクニック）

このゲームでは，慎重さが高得点の秘けつ。細かい動きが救出のポイントだ。また，とじ込められているのは坑夫だけではない。君はいくつの隠れキャラを見つけられるかな？

チャンピオンアイスホッケー

アイスホッケーのシミュレーション・ゲームです。選手同士の衝突や転倒，パックの奪いあいなど，リアルでスピード感あふれるゲーム展開になっています。

画面は上下左右にスクロールをしますから，広いゲーム・フィールドでの試合が楽しめます。



▲チャンピオンアイスホッケー



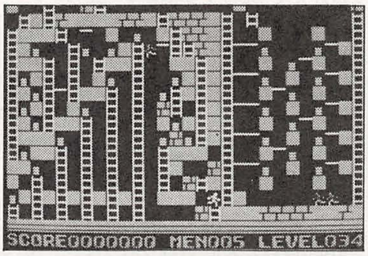
Mr.I：とにかく，速攻あるのみ。もたもたグズグズしていると，パックを取られてしまうぞ。ポイントは，パスのタイミングだ。相手チームを圧倒し完全勝利をつかめば，それまでの激戦を忘れさせるようなシーンが君を待ちうけている。

チャンピオンシップロードランナー

おなじみ超難解な，ロードランナー！きわめつけが，セガマイカードにも登場。みごと50面をクリアすると，メッセージが表われます。ＥＤＩＴモードつきで，君だけのオリジナル面も作れますよ。



Mr.I：むずかしくたって，あきらめてはダメ。うまく相手を利用しよう。パスワードは必ずメモること。すべての迷宮をクリアしたら，秘密の迷宮へと潜入だ。入口をさがせ！



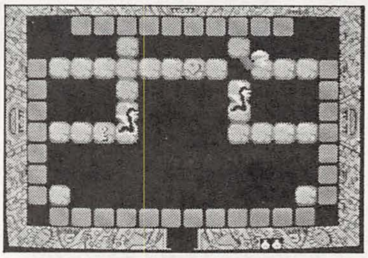
▲チャンピオンシップロードランナー

ピットポット（マークⅢ用）

とらわれたプリンセスを救うため，魔法のお城を進んでいく迷路ゲーム。途中にでてくる怪物たちをハンマーでやっつけていきます。目的を果たすには，散らばった三つの宝を集めなくてはいけません。



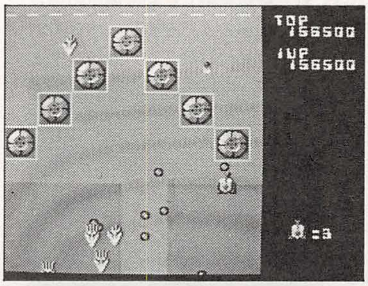
Mr.I：城のマップを作りながら，ゲームを進めていこう。手にしたハンマーで，とにかくたたく，こわす！すると，隠れキャラがでることもあるぞ。



▲ピットポット

サテライト７（マークⅢ用）

ゼビウス・タイプのスクロール型シューティング・ゲームです。ドカドカと降ってくる異種生命体を撃ち，それらを支配している地下の巨大要塞が最終目的です。２人同時プレイが楽しめます。



▲サテライト７



Mr.I：ひたすら根性で進んでいこう。何かが君を待っているぞ。２人プレイでは，敵になったり味方になったりのかけひきがオモシロイ。信じられるのは自分だけ？

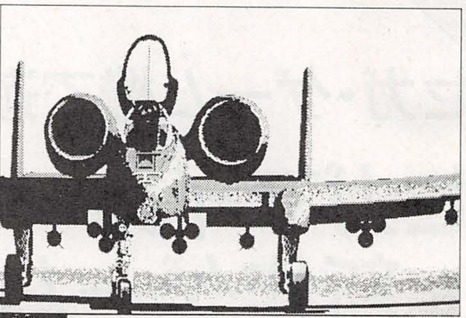
そのほか，空手アクション・ゲーム「青春スキャンダル」も近々発売の予定です。

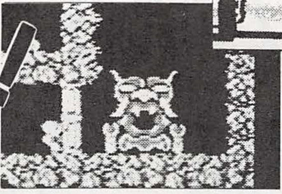
セガマイカードの問い合わせ先：〒144 東京都大田区羽田１－２－12セガエンタープライゼス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

コタツからでてニューソフトで遊ぼう！

ファミコン **パソコン**

新作ソフト続々登場！





スリルとアクションの地底探険ゲーム
スペランカー for ファミリーコンピュータ 〔アイレム〕

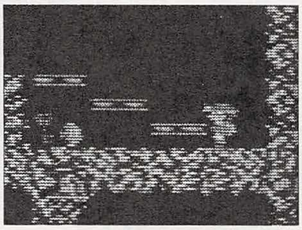
問い合わせ先：〒550 大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル アイレム販売㈱「マイコンBASICマガジン」係

アイレムからファミリーコンピュータ用の地底探険アクション・ゲーム「スペランカー」が発売されました。

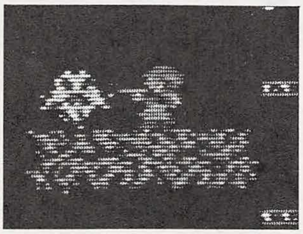
このゲーム，オリジナルはアップル用ソフトで知られるBroderbund社だけあって，キャラクターや，その動きのタイミングなど，アップルソフトを想わせるものがあります。

地底探険ゲームというからには，何か宝物を求めてさまよい歩くわけなんですが，地底深く入りくんだ洞窟(どうくつ)には，君の行く手をジャマするぶきみなユウレイやコウモリ，あるいは毒ガスに落とし穴などたくさんの困難が待ちうけています。

君はこれらの敵を倒しながら洞窟の中に落ちている青と赤のカギを拾い，つぎの洞窟へ行く通路を見つけださなければなりま



▶つぎの洞窟へ行くカギは赤と青のカギを拾うこと



▶ユウレイはマシンガン撃ち続けよう

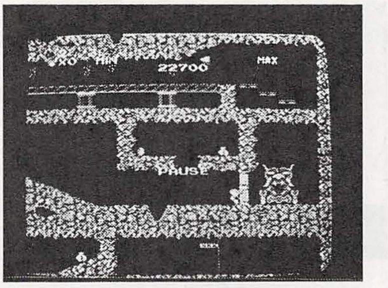
せん。そして伝説のピラミッドへたどり着くと，そこにはぼう大な宝物(?)が…。

ともかくこのゲームは，プレイヤーの動かしかたがむずかしい！穴に落ちたりしたら当然死んでしまうし，ロープからとび降りるときも，高い位置からとんでも死んでしまうのです。アップルのゲームに見られるように，ギリギリの地点からとび移るというタイミングをつかまないと，何もしないうちにゲーム・オーバーということにもなります。

武器は，最初から持っているマシンガン(?)一つ。あとは洞窟の中で拾わなければなりません。このマシンガンは，時間がたつと現れるユウレイしか倒せず，ユウレイが現れたら水平位置で離れたところから撃ち続けると，ユウレイはだんだん小さくなっていき，消えてしまいます。

このほか，岩をふっとばすダイナマイトやフラッシュ（コウモリを倒すのに必要）などを拾いながら，青と赤のカギを探してください。このカギは赤は赤いドア，青は青いドアしか開けることができないので，洞窟内のカギはすべて拾わなくてはならないのです。

やっとの思いで手に入れたカギでドアを開けると，さらにつぎの洞窟への通路が現れます。伝説のピラミッドへの道は険しいですよ。価格はROMカセットで4,900円です。



▲最後のドアを開けるとつぎの洞窟へ行く通路が……

819画面の超大型シューティング・ゲーム
超時空要塞マクロス for MSX/X1/PC-8801SR 〔ボーステック〕

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1 ボーステック㈱「マイコンBASICマガジン」係

RELICS（レリクス），一発野郎，PALADIN（パラディン），ちまちまなど，ユニークなソフトを発売しているボーステック社のヒット作の一つ，「超時空要塞マクロス―カウントダウン―」のMSXバージョンが発売されています。

主人公は“バトロイド”，“ガウォーグ”“ファイター”に3段変形する“バルキリー”。敵は“リン・ミンメイ”をとらえた“ゼントラーディ軍”。

10種をこえるさまざまな戦闘ロボットが行く手をはばみます。

キャラクター・パターンは100以上，画面は819画面分もあり，戦闘シーンはたくさんのバリエーションがあります。

あこがれのミンメイに会うには，そうとうのかくごが必要です。

ふつうのリアルタイム・ゲームの感覚では追いつかないほどの長期戦と考えてください。

①バトロイドは同時に8方向へミサイルを発射できるがスピードはおそい。

②ガウォークは飛行，歩行などの小まわりがきき，スピードも中程度で，もっとも戦闘力がある。

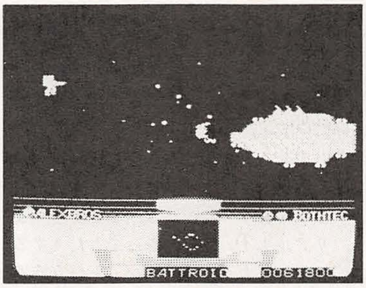
③ファイターは移動性にすぐれているが，小まわりがきかない。

自機の三つの特徴を使いわけて，効率よく各シーンをクリアしていきましょう。

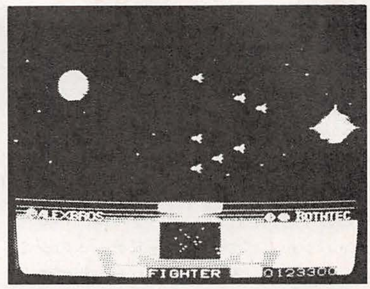
中央下には，レーダー・スクリーンが表示されています。これを見ていれば，つぎに出現する敵の位置や，なれてくれば種類も見わけられるようになります。

マイコン・ルームで，断空我先生が，何と4時間もプレイし，けっきょくミンメイに会えなかった……という事実が示すほどあなどることのできないゲームです。シーンが進むにつれ，巨大なアステロイドに身をかくしながら攻撃を加えてくる敵もあり，一しゅんも気をぬくことは許されません。

なお，このソフト，MSX版（ROMカートリッジ)は5,800円，X1シリーズ用はFDが6,500円，テープ版が4,500円，PC−8801mkII SR専用版のFD版が6,500円となっています。



▲巨大アステロイドに設置された砲台からの攻撃を受けるバルキリー



▲レーダを見て！はたしてこのシーンはクリア）可能なのだろうか？

かわいいミニラを探して49面をさまよう
ゴジラくん for MSX 〔東宝〕

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝㈱出版商品販促室「マイコンBASICマガジン」係

ミニラを怪獣(かいじゅう)たちにさらわれて，最近ちょっと落ち込みぎみのゴジラくんが，かわいい1人むすこを探しに行くという，ユカイなゲーム「ゴジラくん」のMSX版が東宝から発売されました。

このゲームの画面構成はタテ7面，横7面，合計49面のマトリクス迷路になっていて，ゴジラくんを操作しながら，49面のどこかにいるミニラを助けだすというもの。

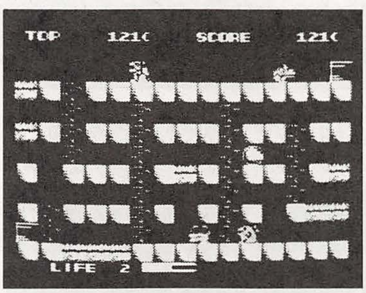
ゴジラくんを上下左右に操作しながら，画面内の岩をパンチですべてこわしてください。そうすると矢印がでて，それに従うととなりの面に行けるわけです。

しかし，あちこちからラドンやアンギラス，キングギドラなど，おなじみの怪獣たちがゴジラくんめがけて襲（おそ）いかかってきます。ゴジラくんは，これらの敵をパンチとファイア(アイテムを取ったとき)で倒しながら進むのです。

また，岩をこわすとでてくるアイテムには火のほかにも，敵の動きを一時的に止める砂時計やゴジラくんのライフ・エネルギーをアップさせるハート，敵をすべて爆発させる爆弾なども隠されています。

ゴジラくんは敵の攻撃を受けるとライフ・エネルギーが減っていくし，面によっては，岩の押しかたでクリアできなくなってしまう場合もあるという。パズルゲーム的な要素も入っています。

このゲームのもう一つの特徴は，コンストラクション機能が付いていて，自分で面作りもできることです。

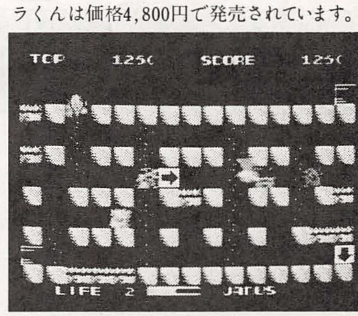


▲私のかわいい1人むすこ，ミニラは49面のどこにいるのでしょう

タイトル画面を表示しているときにエディットを選ぶと，コンストラクション・モードになり，岩や怪獣，アイテムなどを好きなように設定できるわけです。

また，このコンストラクションで作った面はカセット・テープにセーブできますから，自分で作った面を友だちにプレイさせて遊ぶ，なんてことも楽しめますネ。

このMSX用(ROMカートリッジ)ゴジラくんは価格4,800円で発売されています。



▲岩をすべてこわすと，つぎの面に進める矢印がでます

怪奇と難解のリアルタイム・アドベンチャー
メーベルズ・マンション for PC-8801シリーズ/X1/X1turbo 〔コンプティーク〕

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F ㈱コンプティーク「マイコンBASICマガジン」係

コンプティークからPC-8801シリーズ，X1シリーズ用の「メーベルズ・マンション」が発売されました。

ワナや怪物の攻撃から身を守りながら，フロアに隠された金銀財宝を探しだすというこのゲーム，「リアルタイムの難解を究めたアドベンチャー・アクション・ゲーム」(？)というだけあって，ともかくややこしい！

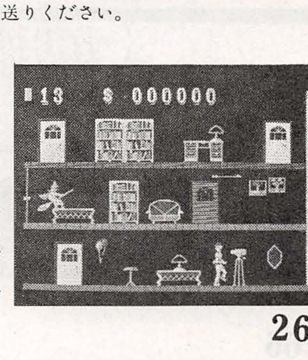
マンションは90フロアにもわかれていて，ドアを開けるにはカギを見つけなければなりません。このままでは，アドベンチャー・ゲームによくある話ですが，開けるドアによって，どのフロアにワープしてしまうかわからないのです。また，財宝を探すのにテーブルや鳥カゴなどを動かす順番をまちがえても実行してくれません。こんなことが90フロアにたくさんあるのですからたまりません。



▶あるある，豪華(ごうか)な象の置物だ

その上，魔女やガイ骨など合計30種類の敵がいて，この数と同じだけの武器が隠されているのですが，一つの敵には，一種の武器しか通用しないというこみ入りかたです。武器を持っているからといって，うかつに敵と戦えないわけです。時間をかけて，苦しんでみてはいかがですか？

価格はPC-8801シリーズ，X1シリーズ(X1D不可)の5インチFD版が各6,800円，X1シリーズ(X1D不可)のテープ版が各4,800円。※抽選で1名のかたに，ポスター風「フロアマップ」をプレゼントします。あて先は〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 マイコンBASICマガジン編集部「メーベルズ・マンション」係まで，ハガキでお送りください。



▶ホウキに乗った魔女はどの武器で倒せるのか!?

あの「S.F. 3.D」をパソコンに再現！

S.F.3.D

for PC-8801シリーズ〔クロスメディア〕

Written by PANDA

ビクター音産から，シミュレーション・ゲーム「S.F.3.D」が発売になります(価格は6,800円)。

この「S.F.3.D」というのは，ホビージャパンからでているボードゲームのシミュレーション・ゲームのパソコン版です。

西暦2807年，第4次世界大戦が起こり，破壊されつくした地球に再び人類が住めるようになったのは，それから50年後——。このゲームは，再生後の地球を軍事力で占領しようとするシュトラール軍と，君がひきいる反乱軍との戦いという設定ではじまります。

シミュレーション・ゲームに慣れない人のために，ゲームの進めかたをご紹介しましょう。

はじめにやることは自分の隊の編成とその配置です。画面上に指定された数だけコマを置いてください。このゲームは，スペースでコマの種類（ホバークラフト，装甲車，P・Sなど）を選び，テンキーと[CR]キーで位置を決めます。配置が終わると，いよいよゲーム・スタートとなるわけです。

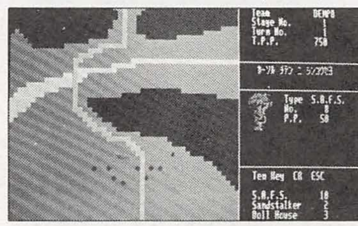
このゲームは，ボード版シミュレーション・ゲームとルールがほぼ同じです。つまり，リアルタイムで敵がやってきたりするのではなく，すべて，「ターン」という時間のわくにのっとって行動するのです。ここでは，“MOVE，ATTACK，REPAIR(修理)，CANCEL，COM，END”などがあり，これらの命令をはじめに置いたコマごとに命令していきます。全部のコマ(別に全部でなくてもよいが)に命令を終えたならば，“END”を選びましょう。すると，“GAMER'S　TURN”と表示され，命令が実行されます。その後，敵のシュトラール軍のターンとなり，命令待ちとなります。これを繰り返して，ステージの最初に示された，司令部からの命令を遂行していくわけです。

実際やってみるとけっこう燃えられるのですが，とにかく遅いので，気の短い人向きではないかもしれません。ちなみに，レベル1でやってみたところ，ステージ1を終わるのに約40分(15ターンほど)でした。

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18原宿ピアザビル　ビクター音産PS制作部「マイコンBASICマガジン」係



▲プラモデルでもおなじみの「S.F.3.D」だ……？



▲地球を支配する敵本部をやっつけろ

リアルタイムの戦闘シーンが楽しめるシミュレーション・ゲーム

現代大戦略

for PC-9801シリーズ〔システムソフト〕

Written by くりひろし

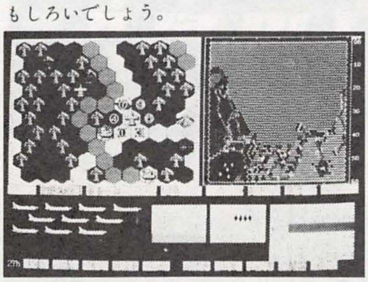
ロールプレイング・ゲームに押されて，多少沈滞気味のパソコン・シミュレーション・ゲームですが，システムソフトより戦術級のシミュレーション・ゲーム「現代大戦略」が発売されています。

14種類のユニット(駒)と15種類のレベル別のマップがあり，さらに自分でマップの作れるコンストラクション・モードも付いています。ユニットの構成は，ほぼNATO軍といったふんいきで，ハリアーやF−16，レオパルドやゲパルトなど，実際に使われているおなじみの最新鋭兵器がそろっています。

戦闘のしかたは，二〜四つの軍で対戦します。コンピュータが相手国をすべて持ってくれますし，デモのようにすべての国を持って勝手にやってもくれます。しかし，やはり一番おもしろいのは，気の合う友達どうしでプレイすることでしょう。やった，やられた，と思わず時間のたつのも忘れて熱中しちゃいます。コンピュータに一番強い国をもたせて，2人で共同して倒すのもおもしろいでしょう。



▲迫力あるタイトル画面



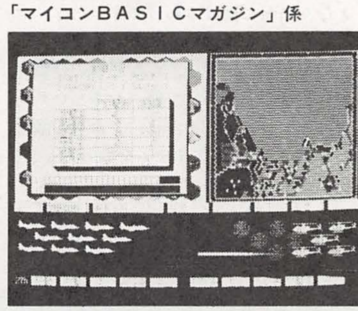
▲戦略をたてて進軍していこう

この「現代大戦略」の最大の特徴は，なんといってもリアル・ファイティング・スクリーン。戦闘にはいると，敵味方のユニットを左右に表示して，某ファイヤークリスタルもマッサオのリアルな戦闘シーンが見られるのです。A−10なら爆弾，レオパルドなら砲弾が，もちろんF−16なら対空ミサイルが効果音と共に敵ユニットへ向けて(もちろん敵の弾もこっちへ！)飛び，炸裂(さくれつ)します。思わず手に汗にぎる迫力です。

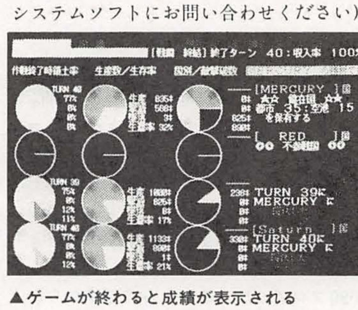
640×400ドットのカラー・グラフィックスは，とてもきれいなマップを表示してくれますし，戦闘機が戦車の上を飛び越せないなどという不思議なところはありますが86年はシミュレーション・ゲーム復権！をねらったソフトといえます。残念なのは，まだPC−9801シリーズのみでしか発売されていない点。はやく他機種にも移植してもらいたいものです。価格は7,800円です。

※この「現代大戦略」には，ユーザーズ・クラブもあります。最少ターン数（いかに早く敵国を征服するか）の競い合いなどもさかんにやっているようです。ちなみに，1面で21ターン，インドラで27ターンというのがこれまでの記録だそうです。誰か，これをやぶってみてはどうかな（くわしくはシステムソフトにお問い合わせください）。

問い合わせ先：〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8小学館ビル9F　システムソフト「マイコンBASICマガジン」係

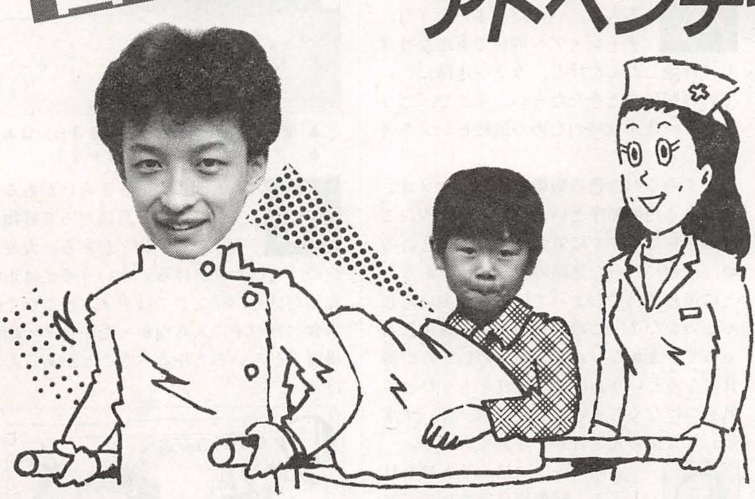


▲輸送ヘリとのリアル・ファイティング



▲ゲームが終わると成績が表示される

山下章のレスキュー!!……アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生が答えてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

なお，今月の救出者として登場しているのは埼玉県和光市の多田小太郎君です。

来月号からは，アドベンチャー・ゲームを解き終った人の「攻略おめでとう」写真を掲載します。登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真と，解き終ったゲーム名，かかった時間数（日数）を記入してお送りください。

Q&Aコーナー

Q ダダダダ……，先生，急患です！『エルドラド伝奇』で3か月も苦しんだ少年が，レス・アベ病院に運びこまれました！

患者：「先生，私は解けるのでしょうか，あの場面を…。マングースが恐竜につかまってる場面を…。矢をうったり，穴を掘ったりしたのですが，──ゴホ，ゴホ，ゴホ。どうか良きヒントを……」。

〔東京都品川区・急病患者？才〕



▲これが患者のレントゲン写真…ではなくて『エルドラド伝奇』の問題の場面だ

A 「よし，すぐに手術だ！　桃子看護婦，手伝ってくれ！」(しばらくして，山下先生が手術室からでてきて，患者の両親に話しだす)「やるだけのことはやりました。息子さんは，恐竜の体を『ミル』ことを忘れていたのです。恐竜には弱点となる部分があって，そこに矢をうちこめばよかったものを…。3か月も悩んだという息子さんは，あきらかに最近はやりのAVG病でした。この病気が完全になおるかどうか，あとは患者の気力しだいです。そうそう，この病気によくきく特効薬をさしあげましょう。これがそうです，『チャレンジ！ パソコン アドベンチャー・ゲーム』」(──お粗末さまでした)。

Q どーも，コンニチワ。クロスメディア・ソフトの『新竹取物語』で，大岩の場面をクリアするもう一つの方法を教えてください。ヨイコの本を使えばいいらしいということは，わかっているのですが……。大岩の東に行ったところにある五つの穴は何なのでしょうか？　P.S.チャレ・アベ別冊買ったんだから教えて！

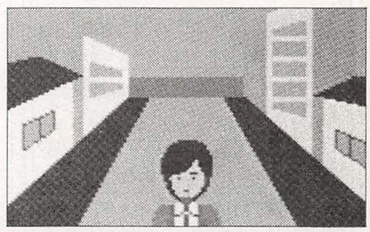
〔神奈川県川崎市・関森信雄18才〕

A ウ～ン，この最後の言葉にはヨワイ。みなさんあってのチャレ・アベ別冊だからねえ。ヨロシイ，お答えしましょ。

関森クンは18才ということだから，これから書くことの意味をわかってくれると思うけど，五つの穴にはそれぞれキミの体の一部を入れればいいんだ。で，そのためにヨイコの本を使うというわけ。「ホン ミル」と入力したときの画面を見ていれば，だいたい想像がつくよね（アー，アブナイ解説だった)。

Q How do you do?　山下先生。とーとつですが，ファミコン用の『ポートピア連続殺人事件』を解いていて，つまずいたところがあるんです。耕造の屋敷の地下迷宮に潜入したのですが，気味の悪いメッセージを発見しただけで，何も見つけられません。何度も何度も潜入したのですが……。この3次元迷路に何か隠されているのでしょうか？　教えてください。お願いします。P.S.パソコンを持っていないボクは，AVGができないかわりに，AVGブックに燃えています。私に解けないAVGブックはない!?

〔熊本市清水町・グインの弟子15才〕



▲ファミコン用『ポートピア連続殺人事件』地下迷宮には何がある？

A ファミコン初のAVGであるこのゲームには，早くもたくさんの質問のおハガキがきている。パソコン版との一番のちがいは，やっぱり広大な(？)地下迷宮があることだろうね。この迷路は，ちゃんとマッピングをしないと，ある場所を見のがしたりしてしまうこともあるので，要注意だ。うず巻き状の道の中心に，大切な物の隠された金庫があるんだ。それから，この迷路には，あとでもう一度お世話になることになるのだヨ。ムフフ……。

Q 私はモズ・シバット。今，『アビス』というゲームで犯罪シンジケートから脱出をこころみているが，途中でひとつ困った問題にぶつかった。岩場でひろったレイガンが，パワー

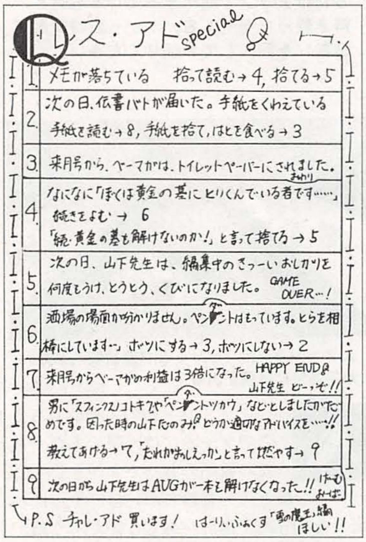


▲『アビス』せっかくひろったレイガンもパワがなくては使えないよ～

がなくて使えないのだ。タイルの中に隠されているのは？　と思って調べてみたがダメ。持ち物は，タイル，スコープ，宇宙服（階級章とアトミックトーチは落としてしまった)。私はこれからどうしたらいいのだ？

〔栃木県宇都宮市・牧野内　勇11才〕

A　フフフ……，モズ・シバットともあろう者がなさけない。私の名は，リチャード・ベンソン。前にも一度登場したことがあるのを，諸君は覚えてくれているかな？　まあ，そんなことはどうでもいいとして，シバットよ，手にしているスコープをよく調べてみろ！　そのスコープは，レイガンと同じエネルギー源によって動いているのだ。力ずくででも中の物を取りだせばよいだろう。それにシバットよ，この方法はよく覚えておけ。おまえの2度目の冒険『アビスII』でも同じテクを使わなければならないのだから。



〔兵庫県氷上郡・森田真一13才〕

A　ヒェ〜，またペーパーAVG風のおハガキか。なかなかおもしろいけど，もうひとくふう欲しかったネ。では，さっそく森田クンの質問にお答えしよう。『続・黄金の墓』の酒場の場面は，それほど悩むようなところじゃない。ゴジキからもらったツルギさえ持っていれば，男から情報を教えてもらえるんだ。ペンダントとトラがいるんなら，第2章はもう目の前だヨ。

P.S.「レス・アド」ではありません。「レス・アベ」です！

Q　山下先生!!　ごきげんいかがですか？　ボクは「ミーヤ」と「トロル」がニクイ健康な中学生で〜す。ところで，ボクは『ブラックオニキス』の色の迷路のところがさっぱりわかりません。ボクの作った戦士は力だけあってニブイので（レベル6)，地下6階をウロウロしていると，「ミーヤ」&「トロル」が5，6匹でてきて殺されてしまいます。どうか山下，大，台，第，代，題，先生，色の迷路のナゾを教えてくだせえ。おねげェしますだ!!

〔静岡県湖西市・ミーヤ&トロル15才〕

A　ブラックオニキスで悩んでいる人は，いまだに多いようだ。チャレ・アベ別冊でもかなり詳しく解説したんだけど，カラー迷路についての質問はあとをたたない。そこで，ここにカラー迷路攻略のための最終ヒントを書こう。

まず通るべき色の順番だけど，パソコンに関する色の順序といえばただひとつ。これはダレでもすぐに気づくと思う。ところが，最初に入った迷路の色が黄色であることに迷わされてしまっている人が多いんじゃないかな？　この最初の黄色は無視しちゃってかまわないんだ。つぎの色からが勝負になるというわけサ。それともうひとつ気をつけなくちゃいけないのが，「青」と「水色」。ここから先は自分で考えてみてネ。

Q　こんにちは，Mr. YAMSHITA。85年12月号のレス・アベに載っていたように，ボクも『ポートピア連続殺人事件』の暗号がわかりません。ボクのはMSX版です。どうか解読お願いします。

7251454400（＝ミナトデ）
ニテ
4513410012

〔静岡県浜松市・AHOmkII 15才〕

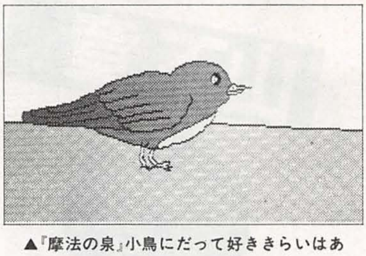
A　先月のP-8801mkII版につづいて，今月はMSX版。ホントに『ポートピア』の暗号には手をやかされるね。

さて，この暗号は，2ケタずつの数字にバラして考えてみよう。たとえば「72」が「ミ」に対応している。このうちの「7」は，アカサタナ……のような段（つまりマ段）を，「2」はアイウエオという行（つまりイ行）を表わす。すなわち，マ行イ段だから「ミ」になるというわけだ。同じように考えていけば，あとの暗号も簡単に解読できるでしょ。エッ，「00」は何を表わすのかって？　そればじぶんでがんがえでみでぐれ。

（埼玉県の内田真二クン，レポートありがとう）次号では，いよいよPC-6001版を大公開だ!!

Q　山下先生，こんにちは！　ボクはRAMの『魔法の泉』に困り果てています。巨大なクマをうまくクリアして，鳥のいる場面にやってきました。「コトリ　ミル」とやったら，「オナカガヘッテイルヨウデス」とでたので，「リンゴ　アゲル」とか「リンゴ　ワタス」とかやったのですが，何の反応もありません。いったいどうしたらよいのでしょう？　お力をお借しください。

〔愛知県知多市・大友幸洋？才〕



▲『摩法の泉』小鳥にだって好ききらいはある。フルーツはおきらいですかな？

A　人間にも好ききらいがあるように，この小鳥にだって好物とそうでない物とがある。大友クンの「なにかをあげる」という考えは正解なんだけど，リンゴではダメ。どこかで他の食べ物が手に入らなかったかな？　畑の場面でいろいろとやるべきことがあるんだけど…。



〔福島県須賀川市・ファンタジアン病14才〕

A　それは単純にキミの持っているアイテムが不足しているからなんだ。溶岩地帯を通るためには，Glacial Crystal（氷の水晶）というアイテムが必要だ。そして，それを手に入れるためには，キミの持っているDragon's Scaleをうまく使わなければならない。まあ，いろいろと歩きまわってみてくれ。いずれにせよ，『ファンタジアン』の全アイテムが読者のみなさんに公開される日も近い……。

（ムフフ♥意味シンな言葉でしょ♥）

Q　山下先生，Guten（グーテン）Tag（ターク）！　ボクは西ドイツに住んでいるパソコン少年です。PC-6001mkII用の『ウイングマン』をプレイしているのですが，焼却炉の場面で悩んでいます。やっとの思いでドリムノートを見つけたのですが，「とる　どりむのーと」とやっても，それを取ることができません。ブレスレット，小びん，ゆびわ，かがみ，ライター，たばこ，くすり，バケツ，マンガ，ペン，etc.

を使ってみてもダメでした。目の前にドリムノートがあるのに取れないのはナゼですか？　どうか助けてください。

〔西ドイツ・デュッセルドルフ・新井啓介14才〕

A　Ja,ich will dich helfen.（これでよかったっけ？）新井クン，焼却炉の中にあるドリムノートはすでに燃えてしまったあとだから，取ることができないんだ。まずはドリムノートを元にもどす方法を考えてみよう。なお，焼却炉のフタを開けてから火を消すまでの時間によって，ドリムノートの直しかたがちがうから，だまされないように。ドリムノートを直すための2とおりの方法は，モモコちゃんのピンクのノートと職員室のマンガの本に書いてあるゾ。ちゃんと「ひらく」してから「よむ」するべし。

Q　山下先生，コンニチワ！　ボクはFM-7版のENIXの『軽井沢誘拐案内』で悩んでいます。第4章でライター，スコップを取ったあと，全員から話を聞いたりしたのですが，ここから先へ進めません。先生，どうしたらいいのでしょうか？　ボクの考えでは，花山さんがクサイと思うのですが……。

〔東京都江戸川区・増井政宏15才〕



▲『軽井沢誘拐案内』事件のカギをにぎる人物は誰だ!?

A　ボクがおすすめしたせいもあってか，大人気の『軽井沢誘拐案内』。今月は，その中の第4章のおおまかな流れを追ってみることにしよう。

①登場人物全員から聞けるだけのことを聞く（2度目に行くとちがう情報を教えてくれる人もいる)。この際,「スイリ」コマンドを併用すること。
②軽井沢を歩きまわり，落とし物（二つ）と情報（一つ）を得る。
③久美子に電話をする。
④久美子の別荘を調べる。
⑤拾った物を持って，再び登場人物全員に会う。
⑥2人の人物の証言のウソを見やぶる。
⑦神父さんの助言を得て，ある人物のところへ行く。
⑧麻美と会う（第4章END)。

今月のおハガキNo.1



〔静岡県田方郡・土屋明美18才〕

A　明美ちゃん，かわいいイラストをどうもアリガト（虫メガネの中の目が大きくなっているのが気に入ってしまった……)。では，明美ちゃんの質問にお答えすると，カギは暖炉の上の絵にあるんだ。この絵を取って，火の中にポイッと「TH×××」すればOK。そういえば，ここで使うのと同じ動詞を，ちょっとあとの場面でも使うんだっけ。

読者の広場

㊙　①『暗黒城』のエリア1の花の妖精の場面で,「カワイイ」「ステキ」と話す。
②『暗黒城』のエリア2のモームの場面で，たたいたり，メチャクチャに入力する。
③『ザース』のマキストン岬で「ワライカケル」「ハナシカケル」
④『青い宇宙の冒険』で，小野寺先生とケンカする。
⑤『青い宇宙の冒険』で，建設会社に電話する。
⑥『アビス』のスタート場面で,「カガミコワス」
⑦『ビクトリアスナイン』で，ボールを投げる前に外野を移動し，一体化させる。

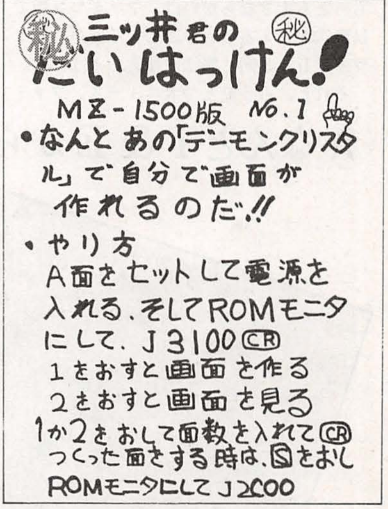
〔東京都清瀬市・名前忘れ？才〕

㊙　①『ウイングマン』で，アオイに「みる　すかーと」「×××」
②同じく『ウイングマン』の裏庭で,「のぼる　き」「のぼる　へい」「なげる　いし」
③『ウイル』で，アイシャとの会話モードにして,「ウ×コ　ハナス」
④同じく『ウイル』のエレベーターのところで,「サケブ」

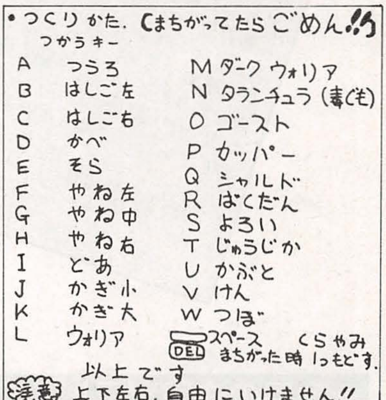
〔宮崎県宮崎市・サンプラザ中野13才〕

㊙　ボクはファミコン版の『ポートピア』でいくつかの㊙を見つけました。ここに紹介します。
①「○○○○○……」にTELする。
②ユキコを虫メガネで見る。
③はなくま町の太陽を虫メガネで見る。
④ヤスをトンカチでたたく。
⑤新開地で新劇に入る。
⑥バルの中をトンカチでたたく。
⑦110番にTELする。
⑧女性に「とる　ふく」する。
⑨新劇のカンバンをたたく。
⑩虫めがねで関係ないところを見ると，ときどきヤスが頭にくることを言う。

〔千葉県東金市・鈴木大介11才〕



㊙三ッ井君の㊙
だいはっけん!
MZ-1500版　No.1
・なんとあの「デーモンクリスタル」で自分で画面が作れるのだ!!
・やり方
A面をセットして電源を入れる、そしてROMモニタにして、J3100(CR)
1をおすと画面を作る
2をおすと画面を見る
1か2をおして面数を入れて(CR)
つくった面をする時は、(S)をおしROMモニタにしてJ2C00



・つくりかた.（まちがってたらごめん!!）
つかうキー

A	つうろ	M	ダークウォリア
B	はしご左	N	タランチュラ（毒ぐも)
C	はしご右	O	ゴースト
D	かべ	P	カッパー
E	そら	Q	シャルド
F	やね左	R	ばくだん
G	やね中	S	よろい
H	やね右	T	じゅうじか
I	どあ	U	かぶと
J	かぎ小	V	けん
K	かぎ大	W	つぼ
L	ウォリア		

スペース　くらやみ
DEL　まちがった時1つもどす.
以上です
注意　上下左右.自由にいけません!!

〔奈良県橿原市・三ッ井良兼12才〕

㊙　85年12月号の216ページの『デーモンクリスタル』の「E,P,Y,M,C,X」の意味を教えよう！　これらをいっぺんに押すと，エクステンド・プレイができるのだ!!　みなさん，試してみてくれたまえ。

〔広島市西区・仁井田宏一14才〕

㊙　MZ-1500版の『バーニンラバー』で隠れキャラを見つけたのでレポートします。左のほうに

細い道がある長い川の途中に，小島のような場所があります。その上に乗ると，川の中からタコのようなキャラがでてきて1000点入ります。それから，ジャンプして画面のはじへ飛びだすと，反対側にワープしてでてきます。

〔愛知県半田市・岩橋　徹12才〕

Q　ファミコン用の『ハイドライド』が，『ハイドライド・スペシャル』という名で発売されるそうなんですが，いったいどういうゲームなんですか？

〔千葉県鎌ヶ谷市・橋本誠児15才〕

A　ボクもはっきりとしたことはわからないけど，基本的にはパソコン版と同じらしい。ただ，もっとも大きなちがいは，ファミコン版では魔法が使えるということ。そう，『ハイドライドII』と同じ魔法が使えちゃうんだ。

それと，もうひとつ大ニュース。ファミコンにディスクが登場するにともなってパソコン版で有名なAVGやRPGが続々と移植されるらしいんだ。具体的なソフト名はナイショだけど，AVGのヒットメーカーといえば，やっぱり……ねぇ。

Q　山下先生，明けましておめでとうございます。ボクは先生の本「チャレンジ！ パソコン アドベンチャー・ゲーム」を買ったのですが，期待していたコマンド一覧表が載っていません。広告には載っていると書いてあったのに，いったいどうしたんですか？

〔東京都板橋区・電波新聞を盛りあげる会会員13才〕

A　これと同じ質問をしてくる人が多いけど，どっこい，コマンド一覧表はちゃんとある場所に隠されているんだ。日本語編と英語編が両方隠れているから，本を買ったみなさんは探してみてくださいネ。これ以外にも，チャレ・アベ別冊にはまだまだ㊙がありマス!!

●

この「レスキューAVG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，「読者の広場」「突撃インタビュー」「チャレンジAVG」に対するハガキ，さらにはファンレターなどなんでもお待ちしています。みなさんのハガキでこのページを盛りあげていきたいと思います。

なお，電話による問合わせには編集部はいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先は

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

★なんとT＆Eから挑戦状が!!

> ＝ 挑戦状 ＝
>
> 山下　章　殿
>
> 先日，お送りしたActive-Role-Playing-Game「ハイドライドII」は，いかがでしょうか？　ところで，突然ですが，親愛なる山下大先生にお願い（挑戦）があります。ご存知とは思いますが，「ハイドライドII」では，早く謎を解いた人にたいして，終了証を発行することになっています。そこで，常日頃「私に解けないロールプレイングはない!!」と，おっしゃっています山下先生に，謎解きのプロが挑戦すると，どのくらいの期間で解けるのか知りたくなり，今回の挑戦状とあいなった訳です。解けた際には，作品の御批評などもしていただけたら幸いです。　草々
>
> 1985年12月12日　T＆ESOFT開発部 アミューズメントチーム リーダー：内藤時浩

85年12月16日，ベーマガ2月号の入稿しめ切り直前，ボクのもとに1通の手紙が届いた。差出人を見てみると，あの『ハイドライド』シリーズの作者であるT＆E　SOFTの内藤さんからだ。なんだろうと思いつつ封を切ったボクは，中を見て驚いた。これは，まさしく挑戦状だ!!　以前にベーマガで紹介したとき『ハイドライドII』はまだ未完成版で，「謎」の部分がほとんどプログラミングされていなかった。そこで，『ハイドライドII』が完成した今，作者の内藤さんがボクに挑戦状を送ってきたのだ。ウ〜ム，これはチャレ・アベ，チャレ・ローはじまって以来の緊急事態だゾ。むろん，引きさがるわけにはいかない。



この手紙が送られてきた時期が時期なだけに，その結果を今月号に載せることができないが，来月号で大きく紹介する予定なのでお楽しみに。

ちなみに，現在のボクの進行状況をお知らせすると，プレイ2日目にしてレベル17。もちろん，すでに地下帝国に潜入している。だけど，ここの敵はメチャンコ強い。魔法をブンブン投げてくるヤツもいるし，××をしないとまったくダメージを与えられないヤツもいる。しかも，いたるところに隠された，謎・謎・謎……。内藤さんたちが開発に1年かかったというのもうなずける奥の深さだ。だが，ボクは必ずやこのゲームを1週間以内に解き終えてみせる!!　内藤さん，修了認定証を持って待っていてくださいヨ！

★今月の注目ソフト　ウイングマンII〜キータクラーの復活（ENIX）

大人気のAVG『ウイングマン』の第2弾がついに登場！

前作と比べて最もバージョン・アップしたのは，このゲーム特有の戦闘モード。今回は，130パターンものグラフィックを使って，アニメのような戦闘シーンが楽しめる。必殺技も10種類に増えて，あの「デルタエンド」や「ヒートショック」も使えるんだ。

さらに，ゲーム・スタート時に時刻を入力しておくと，実際の時間にあわせたリアクションがでてくるというのもオモシロイ。あんまり夜遅くまでプレイしていると，美紅ちゃんが「おそいからねましょ」と話しかけてきたりするんだョ。入力方法などにも新しいアイデアが満載されたオモシロソフトだぞ。

評価		
	グラフィック	★★★★★
	ストーリー	★★★★
	難易度	★★★★
	総合評価	★★★★★

対応機種　PC-8801/mk/SR（5"ディスク2枚組：1ドライブ使用可）6,800円



▲モモコちゃん久しぶり！　バージョン・アップした『ウイングマンII』

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	スコア	スコアラー	備考	タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO (SNK)	2,594,870	ACUS-EPS …東京	最終面クリア/ノーマルバージョン	ロードランナーIII (アイレム)	7,926,500	FANCY-ACU KEI …東京	228面
グラディウス (コナミ)	10,000,000+α	STAC-DRU…大阪	24周7面 25周1面	エキサイティングアワー (テクノスジャパン)	10,000,000+α	山口 健 …長崎	99面以上
テラクレスタ (日本物産)	10,000,000+α	全国5名の みなさま		ハングオン (セガ)	43,743,840	IMM! & AGF! (SVP)…愛知	ライドオンタイプ 4'38"65
モトス (ナムコ)	2,640,500	G.M.Cえるす …福岡	62面クリア ノーミス3機設定	ハングオン (セガ)	39,703,610	FUN……静岡	シットダウンタイプ 4'38"79
RF2 (コナミ)	239,890	UCX(清商高) EXPLOIT2…静岡	ノーミス ゴールイン	インディジョーンズ (アタリ)	1,885,130	FISH SOFT FKS (FRC)…静岡	ハード 3人設定
チョップリフター (セガ)	2,254,300	○さひでぶ!! ケツふけない…東京	29面	パラデューク (ナムコ)	48面クリア	全国27名の みなさま	
影の伝説 (タイトー)	100,000,000+α	全国2名の みなさま		フェアリーランドストーリー (タイトー)	101面クリア	全国21名の みなさま	
グリーンベレー (コナミ)	3,882,970	UCX(清商高) EXPLOIT2…静岡	14周目	タイガーヘリ (タイトー)	4,568,140	NOW WIN(谷口高博) …長野	242面
ガンスモーク (カプコン)	1,480,300	BROS(ルート2) …愛知	10面	スターラスター (ナムコ)	1,126	ゲームインストラクター RS_2 …静岡	コマンド
魔界村 (カプコン)	7,219,700	UCX(清商高) EXPLOIT2…静岡	21周目6面	ロードブラスター (データイースト)	999,900	しげさん(WAR) …岩手	最終面クリア

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。

備考欄は，ゲーム難易度・エクステンド設定が標準のものと異なる場合，とくに高得点をマークしたときのクリア・ラウンド数，継続プレイのモードがある場合の使用の有無，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？と思われるものです。

なお，全国集計のハイスコアラーは，原則的に，難易度設定，クリア・ラウンド数の明確なスコアの中から選んでいます。また，機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もあります。ご了承ください。

平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設けさせていただいておりますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス 北海道

北海道函館市美原町2-5-1 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	14,876,570	有斗の隠居	ノーマル
グリーンベレー	195,460	ILO	ノーマル
魔界村	1,417,800	UTT	ノーマル
エキサイティングアワー	1,009,850	高橋勝治	ノーマル
テラクレスタ	288,300	丸山孝之	ノーマル
RF2	182,890	MAX	ノーマル
チョップリフター	504,650	関 秀考	ノーマル
ASO	182,490	大国 治	ノーマル
影の伝説	54,890,500	梅 津	ノーマル
パラデューク	146,770	仲野暁之	ノーマル

ゲームセンタープラザ114 北海道

札幌市北区北11条西4丁目第三等文堂ビル1F ☎011-737-3363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★フェアリーランドストーリー	6,407,380	田中 三雄	101面クリア
グラディウス	566,000	MIM	
影の伝説	897,500	バーデンネン	
タイガーヘリ	469,700	スーパータイガー	54エリア
グリーンベレー	384,980	M. H	
ロードブラスター	382,000	中仙道哲治	最終面クリア
エキサイティングアワー	1,085,750	私はイノキ	50面
魔界村	418,100	BOE	
テラクレスタ	392,700	010	
女三四郎	417,200	MIM	7面

澄川キャロットハウス 北海道

北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーIII	3,338,710	ふかい	98面
RF2	220,900	INKA. TMR	ノーミス ゴールイン
ASO	554,690	ふかい	5面
グラディウス	1,723,100	つきだてこたつ	4周目17面
魔界村	600,000	げんいち	3周
モトス	2,014,200	つきだてこたつ	62面クリア
女三四郎	368,200	MR.	5面
★パラデューク	214,400	つきだてこたつ	48面クリア
エキサイティングアワー	572,000	よいこひろし つきだてこたつ	
バトルシティー	349,600	石川	1P61面

プレイシティキャロット小樽店 北海道

北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	960,600	HYPER たけの+つきだて	10面 ノーマル
インディジョーンズ	432,520	HYPER のりよし	3人
ペーパーボーイ	311,714	HYPER CAT	グランドスラム
ロードランナーIII	1,877,576	BELPY	59面
RF2	215,960	HYPER 内村	ゴールイン
モトス	903,000	HYPER つきだて	62面クリア
グラディウス	1,542,100	HYPER たけの	4周目14面
ハングオン	27,561,380	HYPER 内村	4'49"88
★フェアリーランドストーリー	9,999,990	HYPER のりよし	最終面クリア
チョップリフター	1,012,050	クンタ・クロース (はまだ)	12面

ゲームコーナーロン 北海道

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,246,200	TAKAHIRO 麻巳子	ノーマル
ASO	254,570	嶋田名彦	ノーマル 6面
テラクレスタ	362,100	佐々木	ノーマル
魔界村	679,100	石川TUK	5面
影の伝説	16,406,500	川家	ノーマル
グリーンベレー	304,120	SUPERノリオ	ノーマル 4面
チョップリフター	457,700	岡	
★パラデューク	48面クリア	川・嶋田・中村渉	ハード
フラッシュギャル	321,290	嶋田名彦	ノーマル
マグマックス	251,900	TAKAHIRO 麻巳子	

川沿キャロットハウス 北海道

北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	168,110	HYPER 内村	1コイン 3LIVES
影の伝説	1,941,000	HYPER 内村 & CAT	R3 5面
テラクレスタ	231,600	TMR & DR	
ASO	415,690	つきだて	
RF2	219,380	清水 正道	
チョップリフター	332,500	清水 正道	
魔界村	1,291,000	芳野 浩也	
モトス	305,700	つきだて	
ガンスモーク	92,200	多田 享くんですよ	
バトルシティー	152,800	西條 光良 多田 昭仁	2Pトータル

プレイシティキャロット琴似店　北海道

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
モトス	2.122.200	後藤哲裕	最終面クリア
ハングオン	43.969.330	弥左繁晴	ノーマル
影の伝説	20.250.000	弥左繁晴	ノーマル
ペーパーボーイ	63.729	三好幸司	ノーマル
グラディウス	1.600.000	中川 剛	ノーマル
ガンスモーク	312.150	佐藤礼典	ノーマル
ASO	873.610	つきだて	ノーマル
メタルクラッシュ	57.593.236	伊藤浩貴	ノーマル
インディジョーンズ	488.270	三好幸司	ノーマル
RF2	219.970	清水正道	ノーマル

プレイタウン赤い風車　北海道

北海道札幌市中央区南23条西11丁目　☎011-563-1284

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
インディジョーンズ	257.500	HYPER内村	1コイン 3ライブ
ロードランナーⅢ	780.970	NISIOKA	1コイン 29面
ASO	392.010	ようすけ	
グリーンベレー	270.270	AYA	2周目2面
ガンスモーク	629.350	げんいち	
ペーパーボーイ	95.399	CAT	イージー
RF2	218.830	清水正道	ノーミス
モトス	470.600	ENCHI	
グラディウス	2.269.200	上田一彦	
★パラデューク	149.680	ENCHI	48面クリア

室蘭キャロットハウス　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ガンスモーク	410.950	GAKUSAN	6面
ASO	756.640	PRM	11面
インディジョーンズ	211.090	NEC	
テラクレスタ	359.900	RPM	
グリーンベレー	231.870	高橋圭一	
影の伝説	1.748.500	BVD	
RF2	204.860	T・M	
チョップリフター	460.900	LECCEE	
エキサイティングアワー	1.466.150	COCO SAVEGE	
ハングオン	29.182.150	T・M	4'47"40

ゲームプラザ月光仮面　北海道

北海道小樽市花園1-75　☎0134-23-9973

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
グラディウス	1.148.900	HYPER "T"	ノーマル 3周目 4面
エキサイティングアワー	1.235.550	KENJI	ノーマル 87人目
ロードランナーⅢ	683.720	MINKEY	1コイン 29面クリア
ASO	462.670	HYPER "T"	ノーマル
ハングオン	24.509.450	HYPER 内村	シットダウン
ガンスモーク	261.350	SOX・♡	1コイン
魔界村	558.900	HYPER のりよし	2周目 6面
メタルクラッシュ	57.636.436	紅尾鈴	ノーマル
ロードブラスター	602.000	HYPERリッチー	最終面クリア
★テラクレスタ	10.000.000	SEENA・T	ノーマル

プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市大字六日町33　☎0178-44-4645

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ASO	623.550	赤坂 守	8面
インディジョーンズ	406.830	角田	
ハングオン	40.852.370	赤坂 守	ゴールイン 4.42.03
RF2	218.500	赤坂 守	ゴールイン
グリーンベレー	249.960	赤坂 守	
・ロードランナーⅢ		SUMO KOHEI・SIN	全面クリア 4日間
エキサイティングアワー	1.758.000	赤坂 守	99面＋α
影の伝説	28.456.000	赤坂 守	全面クリア
魔界村	3.149.700	赤坂 守	継続ナシ
モトス	1.124.100	磯島	62面クリア

ネットワークインタイトー　岩手

岩手県盛岡市大通1-10-14　☎0196-22-5188

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
タイムギャル	1.280.000	きくちゃん (LUM)	最終面クリア
★ロードブラスター	999.900	しげさん(WAR)	最終面クリア
テラクレスタ	558.100	CHU	
エキサイティングアワー	10.000.000	CHU&MARS	＋α
グラディウス	1.382.500	MARS	4周目12面
NYキャプター	9.999.990	YAS・T	114SPOT
影の伝説	99.995.500	WAR&ERO&SOS	＋α, 5時間残り106人
ピンボールアクション	463.780	AU.	
コメット	5.333.760	POP	
ハングオン	26.869.230	桜井 博	

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3第一ビル2F　☎0222-23-8382

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
モトス	2.535.500	K.W(FAC)	62面クリア
★パラデューク	244.860	K.W(FAC)	ノーミス 48面クリア
バトルシティー	508.000	M.S&佐吉(FAC)	2人用・トータル68面
インディジョーンズ	332.930	SOL	ノーマルコース(ハード)
ASO	1.910.070	K.W(FAC)	12面クリア
魔界村	2.288.100	K.W(FAC)	8周目5面
ガンスモーク	1.470.850	K.W(FAC)	10面クリア
タイガーヘリ	1.299.530	K.W(FAC)	149面
ロードランナーⅢ	1.676.290	MAN	51面
★フェアリーランドストーリー	9.999.990	K.W(FAC)・BEE(FAC)	101面クリア

ブックセンタースクラム　宮城

宮城県泉市松森字後田43　☎02237-3-3887

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
★フェアリーランドストーリー	9.999.990	ZYX	最終面クリア
ASO	1.781.010	K・W(FAC)	12面クリア
グリーンベレー	295.540	N・Y	6面
テラクレスタ	302.800	横田	
バトルシティー	299.700	市村・柳澤	2P 67面
RF2	194.060	渡辺浩二	6面クリア
チョップリフター	131.300	T・K	
ハングオン	32.499.560	SOL(FAC郡山)	4'48"5
ガンスモーク	185.800	NIPPON?	
★パラデューク	201.150	K・W(FAC)	48面クリア

宮城野原キャロットハウス　宮城

宮城県仙台市五輪1-10-7　☎0222-99-2817

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ガンスモーク	1.227.350	K・W(FAC)	9面クリア
ASO	763.580	T・Y	7面クリア
影の伝説	897.500	MKⅡ	
バトルシティー	256.300	佐吉(FAC)	40面1P
バトルシティー	523.500	フルハムロード	73面2Pトータル
グラディウス	1.746.100	K・W(FAC)	5周目4面
チョップリフター	537.500	SEIRAN	3周目1面
モトス	2.308.300	F・K・S (FAC静岡)	62面クリア
RF2	210.870	F・K・S (FAC静岡)	ゴールイン
テラクレスタ	791.500	N・T	

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛舘6　☎02246-2-1384

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
パラデューク	39.750	T・T・S	
ドラゴンバスター	1.364.300	ダイマオーカッパ	18面
飛竜の拳	1.078.100	K・A	
チョップリフター	282.200	A・I	
キングオブボクサー	2.221.000	アブラスマシ	
テディーボーイブルース	1.300.160	T・R・T	
スターフォース	779.400	ギル	
フェアリーランドストーリー	956.120	N・A・O	67面
シティーコネクション	480.200	T・I	7448km
戦場の狼	1.745.200	N・A・O	52面

山形キャロットハウス　山形

山形市七日町3-2-30　☎0236-33-3599

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ASO	564.250	大槻和弘	ノーマル
ガンスモーク	357.900	AGS	ノーマル 1コイン
グラディウス	1.626.600	山口慎一	ノーマル
モトス	2.224.400	森 啓介	62面クリア ノーマル
グリーンベレー	202.700	K・W(FAC)	ノーマル
スターラスター	367	AGS	トレーニング ノーマル
魔界村	1.127.000	遠藤義秋	ノーマル 1コイン
★パラデューク		ENDLeesペルシャ	48面クリア
RF2	212.190	安部陽一	ゴールイン
ギャプラス	10.000.000	NTT(F・O)	ノーマル

筑波学園キャロットハウス　茨城

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ASO	863.190	PON・・・あべし (CK会員)	ノーマル 12面
グリーンベレー	390.500	PON・・・あべし (CK会員)	ノーマル5面
チョップリフター	611.350	MAGICAL-ZOO (CK会員)	ノーマル7面
ガンスモーク	145.300	No4 新田忠利 (レコード出ます	人倚3日目3面
影の伝説	17.779.500	MAGICAL-ZOO (CK会員)	ニューROMバージョン
ロードランナーⅢ	701.350	No5 中島美春 (レコードだしたい)	人倚4日目 31面
スターラスター	−13.170	MAGIKAL-SIN	最低スコア! 最高−145
テラクレスタ	406.100	水兵ソーベ木村	ノーマル 3周目
モトス	295.200	MAGICAL-SIN (CK会長)	ノーマル 35面
RF2	216.890	DMEおくんです。(CK会員)	ゴールイン

日立キャロットハウス　茨城

茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ASO	486.350	片山正章	イージー
インディジョーンズ	216.210	片山正章	イージー 7ライブ
ロードランナーⅢ	285.000	HABU	18面
ガンスモーク	249.250	片山正章	4面
影の伝説	824.000	野村俊之	
チョップリフター	357.000	MAK	7面目
グラディウス	1.042.000	川 和	3周目2面
テラクレスタ	263.000	楞川 清	
グリーンベレー	237.400	LEE SINPSON HAL	5面目
RF2	216.000	M.K	ゴールイン

サンレジャー荒川沖店　茨城

茨城県土浦市荒川沖789-1長崎屋3F　☎0298-41-3810(内)238

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ハングオン	11.246.470	HIT	
テラクレスタ	155.600	宮本 四郎	
ポールポジション	61.380	K・H	
エキサイティングアワー	86.150	ARAI& KUROSE	
バックランド	644.450	我妻 天才	
ツインビー	1.567.670	申田 論	
ドラゴンバスター	753.440	浅古 健一	
T・A・N・K	9.999.990	仙波 靖士	
忍者くん	840.120	並木	
ギャプラス	213.100	高橋 健一	

宇都宮キャロットハウス　栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ハングオン	27.859.850	関毛ゆずる	4'50"24ノーマル
グラディウス	1.064.000	CKY塩沢 FAC宇都宮	
バックランド	1.828.270	まくうちたかし	38面
ASO	692.200	CKY塩沢 FAC宇都宮	エリア7
RF2	207.410	NMO VGⅡ	ノーミス ゴールイン
モトス	2.221.800	SOL FAC郡山	最終面クリア
影の伝説	61.829.500	小堀知宏	
ガンスモーク	462.300	須藤論	6面
ロードランナーⅢ	341.240	ウイングマン	
タイガーヘリ	516.630	SOL FAC郡山	エリア58

ファンフル　群馬

群馬県前橋市千代田町4丁目12-3　☎0272-34-7457

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
フェアリーランドストーリー	4.870.840	YOGURT	
エキサイティングアワー	627.350	室岡正彦	
グラディウス	1.025.200	YOGURT	3周目の4面
ガンスモーク	1.061.800	ZACCS	
ハングオン	38.293.870	YOU	エリアクリア
女三四郎	146.040	HDG	
タイムギャル	1.328.220	今井一哉	全面クリア
ロードブラスター			全面クリア
スーパーデッドヒート	8.217.400	JONTAN	
タイガーヘリ	253.720	エロ男	

ゲームシティジル　群馬

群馬県高崎市中紺屋町33　☎0273-25-9775

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
タイムギャル	1.227.350	PEL	最終面クリア
フェアリーランドストーリー	1.863.120	イツモノフタリ	91面
エキサイティングアワー	1.114.600	ANK	
グリーンベレー	223.260	GYO	
魔界村	625.900	TZR	6面
影の伝説	385.000	TOP	
ロードランナーⅡ	477.110	SYOGO	
ASO	217.880	H・M	
チョップリフター	154.250	A・K	
スカイデストロイヤー	142.550	N・M	

セントラル・パーク・PART Ⅰ　埼玉

埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ロードランナーⅢ	3.311.660	PECCHI 浜岡	88面
ガンスモーク	515.750	木村雅彦	6面
ハングオン	45.329.200	木村雅彦	シットダウン 4分35秒86
タイガーヘリ	10.000.000＋α	木村雅彦	エリア1315＋α
魔界村	1.298.200	犬伏俊治	3.6面
ロードランナーⅡ	717.740	犬伏俊治	21面

ビッグキャロット新橋店
東京
東京都港区新橋2-8-7　サンスタービル内　☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	1,695,525	HIR	1コイン
ASO	797,530	仮面らいだ	
テラクレスタ	1,000,000+α	ATARI-EANCY	
グラディウス	2,200,200	やる気!	
魔界村	6,626,600	ああむ-ACU	
ハングオン	38,170,230	MPX	
RF2	219,730	やる気	
グリーンベレー	236,090	工藤尚朗	
チョップリフター	1,232,300	松井哲也	15面
メタルクラッシュ	929,130	MEVIES	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京
東京都世田谷区駒沢4-18-20　☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	437,300	寒河江一夫	
ロードランナーII	316,890	東海林明	
ASO	412,290	古沢純一	
タイガーヘリ	531,820	山田勇一	
1942	400,140	木村正雄	
テラクレスタ	206,400	今井正弘	
グリーンベレー	319,370	石川和義	
チョップリフター	297,600	斉藤幸治	
影の伝説	434,500	井上	
エキサイティングアワー		藤野直也	

プレイシティキャロット笹塚店
東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	556,500	やる気0	6面
スターラスター	1,000	AMO	
影の伝説	722,000	う・う・うすい	
チョップリフター	307,000	EICHAN	
グリーンベレー	437,650	ATARI KAD	9面
エキサイティングアワー	1,568,000	松尾康知	
★フェアリーランドストーリー	6,811,830	GIL-HAMAD	101面クリア
ハングオン	19,182,080	FIL-HAMAD	4'57"65
RF2	216,350	高山英和	
グラディウス	1,648,000	西荻の伊藤さん好き	

プレイハウスニューオリンピア
東京
東京都品川区荏原3-4-13　☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	198,800	池田裕司	
グラディウス	693,700	鈴木邦治	
魔界村	1,096,400	小柳勝弘	
ハングオン	9,555,540	藤田慎一郎	
テラクレスタ	144,700	宮崎和則	
タイガーヘリ	346,900	斉藤学	
T・A・N・K	9,999,890	矢野満夫	
1942	610,870	高橋治美	
ウイズ	124,320	大久保仁	
シティーコネクション	1,163,500	合摩幸一	

プレイシティキャロット駒沢店
東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バラデューク	48面クリア	SPLAT, ZED 武田淳, 松尾康知	4人とも1コイン
ASO	577,870	EXA・・・	7面
ロードランナーII	419,840	EXA・・・	14面
グラディウス	2,070,700	MIC	5周目4面
RF2	200,900	武田淳	ゴールイン
チョップリフター	598,350	AUA	2周目3面
テラクレスタ	5,211,400	ギガンテス・THE栗太郎	30周以上5時間で打切
バトルシティー	140,500	フィールドの破壊魔	1P　28面正攻法
ペーパーボーイ	113,863	ギガンテス・THE栗太郎	イージー配達終了
モトス	2,526,100	MIC	5機62面クリア

プレイシティキャロット新宿店
東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャリバン	116,000	さんじょうりく	ロケテスト
ASO	2,664,500	野崎敬二	最終面クリアハーデスト
ガンスモーク	543,200	桑野文徳	8面ノーマル
影の伝説	1,703,500	福山聖一	6周4面ノーマル
★テラクレスタ	9,999,990	SINISTER	タイムアウトノーマル
チョップリフター	564,300	埼玉金子	8面ノーマル
ナックルジョー	228,400	小河健二	19面ノーマル
T・A・N・K	9,999,990	桑野文徳	最終面クリアハーデスト
女三四郎	1,783,200	DEXTER	16面ハーデスト
モトス	532,200	DAMAX	最終面クリアノーマル

ゲームプラザぱっくんらんど
東京
東京都北区東十条3-17-4　☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	859,500	五味政人・あけみ	
ロードランナー	999,999	山下	
ドルアーガの塔	1,827,600	JET	60面クリア
戦場の狼	9,999,990	あけみ	
シティーコネクション	666,310	小倉	
レイダース5	2,586,080	高橋あきら	
ぺんぎんくんウォーズ	1,110,660	あじふ	
忍者くん	900,600	あじふ	
マッハライダー	302,280	大地	
ゼビウス	9,999,990	JAT	

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店
東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	149,490	須崎明央	
グリーンベレー	217,340	秋山裕介	
影の伝説	31,086,000	井上慶介	
魔界村	3,052,700	松尾康知	
T・A・N・K	2,036,360	栗原義勝	
チョップリフター	468,650	江沢征昭	
テラクレスタ	541,800	石川琢也	
タイガーヘリ	263,860	大手光義	
エキサイティングアワー	2,000,000	松尾康知	60面クリア
ナックルジョー	625,000	増山智久	

ゲームブティック高田馬場
東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ペーパーボーイ	475,876	MIE	ハードウェイ
ガントレット	757,294	WOL	ウィザード1コイン
ピーターパックラット	1,236,478	GIL-HAMAD	ウェーブ42 1コイン
Iロボット	241,560	ガーゴルセッタ	1コイン
インディジョーンズ	1,037,420	FUL	ハード
スペースエース	770,866	Jr.でーす・金沢淳一	ノーマル
ASO	1,851,510	ACU-EPS	12面クリア
ロードランナーII	2,041,850	VERTEX-AQU	59面
モトス	1,528,600	REI	最終面クリア
RF2	196,300	NAN	ノーマル

亀戸キャロットハウス
東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	1,386,300	角田です。へっへっ	1コイン17面
モトス	2,585,000	ABSEE'S MAL!	62面クリアノーミス
RF2	217,400	ABSEE' END	ゴールイン!ノーミス
グラディウス	2,315,000	WINNER～LMT～SAM	5機設定ベリーハード
魔界村	7,632,500	ATUML●	18周6面目ノーマル
★フェアリーランドストーリー	101面クリア	END. MAL えーご. えご	1コイン残機34人
バトルシティー	425,300	WINNER～LMT～SAM	1Pのみ61面
★チョップリフター	2,254,300	○さひでぶ!! ケツふけない	29面
★バラデューク	48面クリア	WINNER～LMT～6名の方。	ノーマル
戦場の狼	9,999,990	少年○Z○	347面

プレイシティキャロット烏山店
東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	790,330	やる気0	ノーマル
モトス	2,319,600	RETURN・OF・WSF-VR	最終面クリア
RF2	212,410	和美ちゃんのお友だち	ゴール
スターラスター	85	林信隆	コマンド
グロブダー	290,680	CHN-KOBA	77面, 5機設定
キューティーQ	1,057,840	RETURN・OF・WSF-VR	
ハングオン	31,714,800	GIL-HAMAD	シットダウンタイプゴール
ロードランナー	1,454,630	やる気0	43面
ASO	1,868,970	RETURN・OF・WSF-VR	最終面クリア
グリーンベレー	348,660	ATARI・KAP	7面

プレイシティキャロット早稲田店
東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	3,443,190	WINNER-LMT-CHA	98面
グラディウス	3,033,300	ACU3-EPS	7周目4面
グリーンベレー	253,130	北野淳一	4面
RF2	219,400	AOI&VDR	ノーマルノーミス
モトス	2,005,400	ACE	5機設定
ブギーマナー	974,100	じん君	
キングオブボクサー	1,752,000	ACE	29人
ハイボルテージ	197,560	マルチャンマン	7面
バラデューク	228,280	美奈子	4人設定
バトルシティー	171,600	明菜	1P

ビックキャロットTOC店
東京
東京都品川区西五反田7-22-17　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	370,450	MIDLY-HOT	
ハングオン	18,649,560	まさき君!!	ゴールイン
ロードランナーII	570,040	DANKI	
グラディウス	1,911,800	ACU3-MISA	5周目1面
ガンスモーク	264,150	B.P.D.	
チョップリフター	468,600	XATH-82DTS	
グリーンベレー	221,430	B.P.D	
テラクレスタ	256,400	JAN軍曹	
インディジョーンズ	217,430	DANKI	3人
バトルシティー	237,500	林くんと畑くん!	2P

プレイシティキャロット経堂店
東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	358,750	WSF-VR	ノーマル
インディジョーンズ	240,640	LTD	イージーコース
ハングオン	23,948,210	T・H浜岡	シットダウン4分54秒
RF2	218,850	OCF-KOO	ノーマル
グリーンベレー	469,560	LTD	ノーマル5面
チョップリフター	574,800	WSF-VR	ノーマル
魔界村	1,479,300	LTD	イージー3周目4面
モトス	2,422,600	EXCALIBUR（ぬらりひょんIII）	5機設定ノーマル
バトルシティー	435,600	肉丸どえ～す ぬらりひょんII	2Pトータル
グラディウス	2,416,900	なんてったって肉丸どえい!	ノーマル

プレイシティキャロット巣鴨店
東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1　宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コメット（ピンボール）	4,308,750	風見 螢	エキストラ6スペシャル7
★ロードランナーII	7,926,500	FANCY-ACU-KEI	228面6時間56分
ギャラクティックウォーリアーズ	581,300	EXCHANGER	45面
★ASO	2,594,870	ACU-EPS	最終面クリア
モトス	2,545,300	FANCY-KETOSE	全面クリア33面で1ミス
RF2	221,340	やまざき拓	ゴールインノーマル
ペーパーボーイ	165,110	FANCY-MAR	イージー
ピーターパックラット	1,357,610	GIL-HAMADA	グッドラック1コイン48面
ハングオン	38,392,030	大谷孝史	シットダウン4'40"18
魔界村	1,119,700	ECM-ZENJI	4周目6面

GAME FANTASY
東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2　三茶ビル2F　☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
影の伝説	441,500	柴崎・国領・布田・調布	
ASO	186,860	秘密の花園	
シューティングマスター	231,600	Silber Fox	
グリーンベレー	294,500	佐藤考治	
チョップリフター	225,350	佐々木和美	
エキサイティングアワー	237,500	左記に同じ	
チョップリフター	200,450	R10	ハード
ロードランナーII	199,800	小塩富美子	
忍者プリンセス	453,850	谷口佳子	
ハングオン	34,726,760	小坂情事	ライドオン・タイプ

GAMESPOT21
東京
東京都新宿区西新宿1-15-4　☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	2,324,170	FUNCY-ACU-KET	71面
ピンボールアクション	1,372,960	船倉	テーブル
ガンスモーク	1,249,450	EXCHANGER	
ギャラクティックウォーリアーズ	245,900	稲葉晃三	
ASO	671,800	安井権金本丸々市	
グリーンベレー	433,550		OCF-KOO
グラディウス	3,053,400	TECCHI-浜岡	
テラクレスタ	1,684,100	たべち	
影の伝説	4,300	奥泉	
フラッシュギャル	440,850	稲葉晃三	

プレイシティキャロット椎名町店
東京
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1,844,060	野崎敬二	最終面クリア
モトス	2,217,100	GCC-SAW	62面クリア3ミス
グラディウス	2,628,300	野崎敬二	6周目4面
グリーンベレー	460,110	工藤尚朗	7面
★バラデューク	251,140	GCC-SAW	ノーミス残り10人
ハングオン	34,463,580	斉 藤	
エキサイティングアワー	5,518,250	HIRO	
バトルシティー	497,900	F.G.H	68面トータル
★フェアリーランドストーリー	4,814,220	SECKN	101面3機
★テラクレスタ	10,000,000+α	ああむ-ACU	9:07

ファンファクトリー中野　東京
東京都中野区中野2-25-4　☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
影の伝説	263.400	久保雄太	難易度2
タイガーヘリ	854.450	福島司	難易度1
1942	1.232.800	山室朋之	ノーマル
タイムギャル	1.669.900	青玉栄	難易度2
テラクレスタ	775.260	菊地国雄	ノーマル
ロードランナーⅡ	3.024.440	斉藤紀明	112面
魔界村	666.200	上田貞 -	18面クリア
女三四郎	482.800	松井和幸	ノーマル
ガンスモーク	644.400	野下寿夫	ノーマル
ぺんぎんくんウォーズ	882.250	松田進	ノーマル

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	221.900	RX-7	ゴール ノーミス
インディジョーンズ	754.010	やるき0	ハード
ロードランナーⅢ	1.576.330	KOT	48面
スターラスター	752	中山　寮	コンバットクリア
ASO	743.090	やる気0	12面
ピーターパックラット	1.005.115	SURPASSER	1コイン ウェーブ33
エキサイティングアワー	1.000.000＋α	佐藤　満	83面
グラディウス	1.708.300	GIL-HAMAD	4周目14面
モトス	2.544.600	FANCY-KETOSE	62面クリア
タイガーヘリ	511.350	AMS-IRC	52面

カミーノ古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	258.440	DEL	6面
チョップリフター	499.800	ZAA	
グリーンベレー	267.220	NZS	
影の伝説	1.692.000	クラリス	
RF2	217.390	CMI	
ハングオン	20.360.340	MIZ	シットダウンタイプ
テラクレスタ	514.000	クリ丸	
モトス	1.713.900	CDR	62面クリア
エキサイティングアワー	1.000.000	DEL	99人
グラディウス	1.107.400	クリ丸	3周目14面

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バギーボーイ	124.160	やる気0	オフロード
インディジョーンズ	860.080	FUL	
スーパーデッドヒート	10.000.000	EXCHANGER 他3名	全レース1位
ロードランナーⅢ	2.750.860	FJI	1コイン 93面
ASO	1.761.030	FUL	最終面クリア
モトス	2.412.700	EXCHANGER	最終面クリア
グリーンベレー	627.540	RUN	13面
バトルシティー	481.100	やる気0	2P (トータル)
ペーパーボーイ	158.062	EXCHAGER	イージー
ペーパーボーイ	320.781	太田正孝	ミドルパーフェクト

ファンファクトリー高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリーンベレー	150.800	青柳孝則	
★フェアリーランドストーリー	4.444.860	K・SONE	101面クリア
エキサイティングアワー	1.982.950	村越	
グラディウス	1.068.000	AKINA	
テラクレスタ	488.860	熊谷達男	

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	19.178.070	KEN	
テラクレスタ	295.500	JUMP-FLIXIR-XEF	
グラディウス	1.137.700	JUMP-FLIXIR(T2)	3周目13面
エキサイティングアワー	4.857.300	相谷昌弘	99面
魔界村	617.200	浜本邦明	2周目16面
モトス	2.414.800	STAC-T.K.	最終面クリア 残機17
レディマスター	1.121.480	JUMP-FLIXIR-CRUX	
影の伝説	2.602.000	FUK	8面の3
ロードランナーⅢ	482.790	NOL	20面
★フェアリーランドストーリー	5.837.660	タツヤ	最終面クリア

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	283.000	キクマシゲト	5人目
シューティングマスター	170.000	小山則之	
ロードランナーⅢ	1.753.000	キクマシゲト	58面
グリーンベレー	111.330	ツダヨシヒロ	
魔界村	849.700	ナカムラカズオ	4周目13面
タイガーヘリ	208.820	G/C.WWER	
影の伝説	407.000	ヒラオカタケヒコ	
フラッシュギャル	168.650	ミズガミ,ナガミネ	
ピンボールアクション	850.500	ナカガワ	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	480.670	ECM-ZENJI	ライブハード
ガンスモーク	281.400	大村　憲	5面
ペーパーボーイ	301.472	ECM-ZENJI	ハード 配達終了
RF2	187.770	MAK	ノーマル
ASO	1.881.640	R.Warriors　Jr.	ノーマル
チョップリフター	456.900	牧野　伸	ノーマル
影の伝説	43.398.500	奥村　孝	ノーマル
モトス	2.123.200	ECM-ZENJI	3機設定 5ミス
グラディウス	2.412.400	鈴木　直孝	5周目13面
ロードランナーⅢ	112.150	OZ	ノーマル

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	19.447.790	KEI	5'01"42
グラディウス	1.240.000	MIU	
ロードランナーⅢ	807.710	NEZ	26面
テラクレスタ	418.000	ST	
タイムギャル	1.278.100	KAR…	最終面クリア
ロードブラスター	672.500	マジカルMIU	
フェアリーランドストーリー	6.567.790	POWR	10面
影の伝説	20.218.560	MIU	
チョップリフター	321.500	ロリータMIU	
女三四郎	738.330	KAR…	

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1　大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	369.100	VERTEX-ANI	5面
ロードランナーⅢ	743.370	VERTEX-FANCY-ALI	29面
テラクレスタ	5.000.000	BG	4機設定
魔界村	873.100	VERTEX-FANCY-ALI	3周目14面
RF2	217.450	VERTEX-ATM	ノーミス ゴール
モトス	2.326.600	VERTEX-FANCY-ALI	62面クリア
チョップリフター	499.750	VERTEX-FANCY-ALI	7面
スーパードンキホーテ	776.500	VERTEX-AKI	ノーマル
ボスコニアン	3.200.140	VERTEX-FANCY-ALI	99面＋α
Bウイング	9.999.999	VERTEX-FANCY-ALI	ノーマル

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	754.450	ECM-ZENJI	ハード 1コイン
ロードランナーⅢ	448.590	ECM-REIKO	ノーマル 16面
ガンスモーク	457.150	うど	6面
ASO	2.104.950	ECM-B・O・N・D	5機仕様
ペーパーボーイ	349.809	ECM-ZENGI	ハード
モトス	2.722.000	ECM-ZENJI	62面クリア 5機仕様
グリーンベレー	459.120	ECM-ZENJI	5人仕様
RF2	214.980	ラム&AGO	ゴールイン ノーマル
魔界村	1.345.500	ECM-ZENGI	5周目の4面 正攻法
テラクレスタ	697.800	アッキョー・ウノ	ノーマル

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ビル　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	400.530	月光V3	11面ハード
ハングオン	41.467.890	おにぞう	26.7秒残り
モトス	2.120.500	ピラニア軍団万歳! 旧品恒保教頭	62面クリア14機残り
グラディウス	1.083.100	諸星月光V3	18面
ガンスモーク	840.500	忌中コナミマン	8面クリア
ASO	570.970	おにぞう	6面クリア
★フェアリーランドストーリー	9.999.990	POWER	101面クリア
ツインビー	6.422.850	びいふりぃ!SOH	33面
バラデューク	235.940	職業PARTⅡ	25.7秒
RF2	218.880	NSC	ゴール

GAMESPOT21国分寺店　東京
東京都国分寺市本町2-9-2　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チョップリフター	291..550	鈴木晋作	
影の伝説	35.825.000	こばやしたかし	
ハングオン	38.001.200	FANATIC-SDF	4'41"05
キングオブボクサー	7.200.000	ZAM-SUPER-KY	87人目
ハイボルテージ	405.020	坂井英紀	
青春スキャンダル	1354.660	FANATIC-AHF	
テディーボーイブルース	2.024.100	FANATIC-SDF	
忍者プリンセス	699.600	FANATIC-SDF	
職場の狼	2626.500	FANATIC-SHF	
T・A・N・K	372.960	FANATIC-ADF	

ジョイプラザ上大岡タイトー　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
影の伝説	134.350.000	清水光久	
ASO	643.990	REO.Y.Y	10面
グリーンベレー	262.480	北隅淳 ·	
チョップリフター	523.550	YAE	
ロードブラスター	382.000	高久昌太郎	最終面クリア
スカイデストロイヤー	181.100	三枝本治	
タイガーヘリ	656.510	瀬野和博	
女三四郎	546.320	勝田直紀	
ガンスモーク	637.500	白石明生	
テラクレスタ	388.700	山内邦夫	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	640.800	YOU	3周目13面 ノーマル
影の伝説	2.047.500	MIU	3周目
グリーンベレー	272.870	ゴンベエさん	
ハングオン	31.874.670	YOU	4'46"46
フラッシュギャル	445.500	MIU	
ピンボールアクション	713.680	PEC	
エキサイティングアワー	1.000.000	M・K	
チョップリフター	298.650	MIU	
リアル麻雀	63.900	えらいさん	
ガンスモーク	63.800	MIU	12月初旬入荷

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店　東京
東京都小平市小川町1-758-11　☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	499.300	小　野	難易度　標準 1周目　6面
影の伝説	318.500	AMUSETTE-KEN	難易度　2
ロードランナーⅢ	651.820	YBA	21面 1コイン
エキサイティングアワー	1.000.000	VERTEX-AKR	64面 途中でやめる
1942	11.185.730	HIROKO-KAZ	
飛竜の拳	519.800	VERTEX-AKR	難易度　中 1コイン
レイダース5	2.267.010	AMUSETTE-O・Y	57面
青春スキャンダル	1.337.840	HIROKO-KAZ	正攻法・未来 1コイン
スターフォース	2.699.800	AMUSETTE-O・Y	PSI-23面
撃墜王	232.780	KGB	

長岡キャロットハウス　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	473.900	TUNAMIZU	
ASO	1.849.200	音無響子	最終面クリア
ロードランナーⅢ	1.741.810	GAI	56面
RF2	209.040	OTV	
モトス	1.712.800	OKUBOMAN	62面クリア
ハングオン	29.927.230	YZR命	
グリーンベレー	155.610	Mr.ハイキング	
ペーパーボーイ	97.845	TOY	
魔界村	1.142.100		
グラディウス	502.100		

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトス	308.800	K・M	
RF2	181.960	ノリチャン	
いっき	225.680	FGO	
ハングオン	10.097.070	TO	
タイガーヘリ	539.920	T・M	
バラデューク	172.580	OUT(T・E)	
魔界村	1.279.600	THE　A・S	
飛竜の拳	418.300	LIM	
影の伝説	35.889.000	アキチャン	
ドラゴンバスター	1.015.670	マツタツチ	

朝日町キャロットハウス （山梨）
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	635.800	DAZZLE(ぼちゃ)	1コイン6面
チョップリフター	305.950	Bon	1コイン
ASO	1.685.520	DAZZLE(BUG)	最終面クリア
モトス	2.618.200	DAZZLE(ぼちゃ)	62面ノーミス クリア
ペーパーボーイ	95.223	里伸	イージー
ロードランナーⅢ	2.719.530	DAZZLE(HST)	87面 1コイン
グラディウス	2.448.500	DAZZLE(ぼちゃ)	
テラクレスタ	3.808.000	Techtek	
スターラスター	482	なかいむら	コマンド
ペーパーボーイ	316.620	太田	ミドル

善光寺キャロットハウス （山梨）
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	662.300	ぼちゃ	6面
ASO	754.240	REO・YY	
エキサイティングアワー	2.288.150	ZEAL	99人目
ロードランナーⅢ	1.649.880	DAZZLE(HST)	51面
グラディウス	1.907.800	FLICKER	
★バラデューク	271.990	日本丸	48面クリア
チョップリフター	549.400	高田	
スターラスター	900	S・S・S	
魔界村	4.243.900	FLICKER	
モトス	2.639.400	FLICKER	62面クリア ノーミス

プレイシティキャロット松本店 （長野）
長野県松本市中央1丁目3-7 セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	236.300	GOZILL	ノーマル
グラディウス	1.683.900	SBN	
ロードランナーⅢ	664.170	HIT・BIT	25面
ASO	371.300	TDK	ノーマル
インディジョーンズ	212.570	FJX	イージー インディ5人
テラクレスタ	520.300	MTM	ノーマル
★タイガーヘリ	4.568.140	NOW WIN (谷口高博)	242面
エキサイティングアワー	1.555.800	伊藤圭・	101面
モトス	2.029.700	SBN	62面クリア
影の伝説	34.368.000	HIT・BIT	

YPエンゼル （岐阜）
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1.872.610	上杉達也・浅倉 南	最終面クリア
グラディウス	1.687.100	MAC	13面
モトス	1.429.900	上杉達也・浅倉 南	最終面クリア
チョップリフター	1.232.250	JPF(UFO)	15面
グリーンベレー	237.940	NHK	
★バラデューク	239.880	MOLE	48面クリア
魔界村	2.383.600	CCU&BEE	
RF2	198.670	KNIGHT	
ツインビー	3.253.850	メッサーラ	
Bウイング	9.999.999	ZAP-X	全面クリア

ゲームコーナーアップル （静岡）
静岡県静岡市東千代田1-7-8 ☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★RF2	239.890	UCX(清商高) EXPLOIT2	ノーミス ゴールイン
ハングオン	39.683.630	UCX(清商高) EXPLOIT2	ライドオン 4'38"23
ペーパーボーイ	758.368	UCX(清商高) EXPLOIT2	トータルスコア
影の伝説	23.023.500	田代ひろき	61面クリア
チョップリフター	551.400	MAMI♡	
★グリーンベレー	3.882.970	UCX(清商高) EXPLOIT2	14周目
草野球	820.090	駿南のキング山内	
★魔界村	7.219.700	UCX(清商高) EXPLOIT2	21周目16面
テラクレスタ	603.000	相馬	
★フェアリーランドストーリー	9.280.600	コンピュサブはええ	101面クリア

プレイシティキャロット静岡店 （静岡）
静岡県静岡市紺屋町8-17 田中屋食堂ビル1・2F ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2.105.000	2中の小田んちょ	
テラクレスタ	7.298.500	2中の小田んちょ (VAN)	
グラディウス	3.194.300	FISH SOFT F.K.S	8周目14面
RF2	169.460	XYZ	6面クリア
T・A・N・K	10.000.000	くろみやたかし	最終面クリア
チョップリフター	1.712.500	UCX(清商高) EXPLOIT2	
ロードランナーⅢ	162.930	AAA	8面クリア
エキサイティングアワー	390.400	タコ村コーニ	
シティーコネクション	2.852.600	UCX(清商高) EXTLOIT2	
1942	12.053.850	XPD榊原貫之	

プレイシティキャロット両替町店 （静岡）
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトス	2.519.900	FISH SOFT FKS (FAC)	62面クリア 3機設定
★テラクレスタ	10.097.700	FUN & 両替町 BROS.	時間切れ
★影の伝説	130.000.000	FKS & CCD	正攻法
★インディジョーンズ	1.885.130	FISH SOFT FKS (FAC)	3ライブハード
RF2	221.810	UCX(清商高) EXPLOIT	ノーミス ゴールイン
チョップリフター	796.550	45RPM	ノーマル
グラディウス	2.121.400	FKS (FAC)	5周目17面
ASO	1.042.310	JFXin KYS吉田	12面
★ハングオン	39.703.610	FUN	シットダウン 4'38"79
ガンスモーク	993.150	FKS FAC	10面

プレイシティキャロットアピア店 （静岡）
静岡県静岡市中吉田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトス	1.611.300	VERTEX-AIR	
ASO	481.570	KOS	
ペーパーボーイ	352.528	P・Rの男	
チョップリフター	212.300	P・R星人の友T・S・O おしゃかマン	
グラディウス	1.055.200	河内英樹(VGM)	
ロードランナーⅡ	1.283.900	山くずし	
エキサイティングアワー	419.550	伊藤仁行	28面
バトルシティー	658.200	2中の小田んちょ	1P62面
★スターラスター	1.126	ゲームインストラクター RS2	コマンド

プレイシティーキャロット豊橋店 （愛知）
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	566.280	あまから M.H	6面
インディジョーンズ	538.920	IMM!&AGF! (SUP)	ハード
ガンスモーク	528.700	IMAHZI!	6面
RF2	224.890	IMM!&AGF! (SVP)	ゴールイン
影の伝説	100.000.000	Dragon	スコア+α 永久使用
グリーンベレー	374.390	かおる	
★ハングオン	43.743.840	IMM!&AGF! (SVP)	4'38"65
チョップリフター	582.400	FISH SOFT F.K.S(FAC)	2-3
グラディウス	2.159.700	栗川正巳& 渡辺俊明	4周目
エキサイティングアワー	814.800	SONOKO	

星ヶ丘キャロットハウス （愛知）
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ペーパーボーイ	708.165	TITTA	グランドスラム
インディジョーンズ	326.590	TITTA	7ライブハード
モトス	586.000	CCV&BEE	テストバージョン
★バラデューク	242.960	KH・101	ノーミスクリア
グラディウス	2.361.000	FUH	4周目17面
影の伝説	1.400.000	10A(AMP)	
魔界村	1.239.500	CCV&BEE	4周目15面
ASO	750.050	RAN	
チョップリフター	521.400	SAT	
フラッシュギャル	1.027.550	リッチマンASU	

ドンキーハウス （愛知）
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	925.250	水嶋田広	9面
テラクレスタ	224.300	ROU	
グラディウス	2.281.600	MINMAY	3周目17面
影の伝説	18.279.000	水嶋田広	18面
魔界村	678.700	中田	2周目16面
エキサイティングアワー	1.430.200		46面
RF2	168.380	Limited水田	ゴールイン
ツインビー	3.975.550	ヒロキ	
バトルシティー	218.300	M&M	2P2周目19面
ピーターパックラット	779.252	中田	ウェーブ21

ゲームコーナーエース （愛知）
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1.795.280	BROS(EXR)	ノーマル 12面クリア
★ガンスモーク	1.480.300	BROS(ルート2)	ノーマル 10面
ロードランナーⅢ	1.813.800	BROS(EXR)	ノーマル 57面
グリーンベレー	1.415.300	BROS(ATCHI)(CHAIN)	18面 ノーマル
リアル麻雀	75.000	BROS(DAI)	ランク=40%
★影の伝説	100.000.000	BROS(CHAIN)(FUL)	200周目以上 ノーマル
モトス	1.920.000	BROS(PUMPKIN)	残数12 ノーマル
★テラクレスタ	10.000.000+α	BROS(PUMPKIN)	9時間12分 ハード
チョップリフター	1.012.400	JPF(UFO)	ノーマル 3機設定
グラディウス	2.861.400	BROS(PUMPKIN)	6周目の7面ノーマル

プレイプラザ・ハスラー （愛知）
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅢ	1.611.430	中崎富夫	50面クリアMIN
ASO	653.740	山仲哲也	
T・A・N・K	1.747.990	舟橋達也	
女三四郎	368.730	高橋保	4面目
グラディウス	1.536.600	鵜崎貴久	ハード
グリーンベレー	270.240	岡田良・	
ピンボールアクション	1.650.020	久留清	
テラクレスタ	718.300	山仲哲也	
エキサイティングアワー	290.000	鈴木学	22面目
チョップリフター	565.000	松本全士	7面目

ゲームセンターニュースター （三重）
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎05925-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	846.650	SPM	8面
ASO	1.256.500	LUM	
モトス	1.041.200		
グリーンベレー	2.654.000	女命のチヨヤ	
エキサイティングアワー	558.800		
RF2	123.820		
銀河闘士	47.800		
バラデューク	165.720		
グラディウス	2.560.100	H2	
バックランド	1.568.200	女命のチョヤ君	

ビッグキャロット京都 （京都）
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅢ	2.978.840	あんまん PartⅡ	80面・1コイン
インディジョーンズ	568.350	MAKI	3ライブ
ASO	1.963.710	堀江辰征	レベル・全面クリア
ガンスモーク	694.700	OTA	7面
テラクレスタ	1.234.500	AKI+AYA&HKD	ノーマル
RF2	219.800	CP MR	ゴールイン・ノーミス
ハングオン	39.654.150	BOBBY	ライドオン4'44"27
★フェアリーランドストーリー	6.013.970	C・L	101面クリア・1コイン
モトス	2.608.500	堀江辰征	5機設定・62面クリア
ペーパーボーイ	408.563	池田真由美(仮名)と尾崎智子(仮名)	ハードウェイ

ビデオインマツヤ丸太町店 （京都）
京都府京都市中京区烏丸丸田町西入ル北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	413.650	KDL	
★フェアリーランドストーリー	5.166.000	T・M BROSルート2	101面クリア
グラディウス	2.455.100	STAC-DRU	
魔界村	2.027.200	北野さん	
エキサイティングアワー	2.190.650	吉丸アンド英丸 LARG QS	
テラクレスタ	2.071.100	K・T	
グリーンベレー	253.840	松本光彦	
チョップリフター	911.700	LARG QS	
ロードブラスター	382.000	YOU HAL	9面クリア
タイガーヘリ	442.730	松本光彦	

プレイシティキャロット第4ビル店 （大阪）
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	2.789.420	KCW-WS JERRY	14面レベル
ナックルジョー	66.270	AKUTA	ノーマル
★グラディウス	10.000.000+α	STAC-DRU	24周7面目
魔界村	25.333.000	KCW-ER-YI-WS	ZAP=99以上
エキサイティングアワー	1.407.350	FOR DREAM	73面
モトス	1.723.900	CKWの味方ホリエ	全面クリア
テラクレスタ	2.989.800	KLM-AMACHI	イージー
インディジョーンズ	195.910	FOR DREAM	ハード3ライブ
ハングオン	32.999.610	FOR DREM	ゴールイン

プレイシティキャロット道頓堀 （大阪）
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディジョーンズ	609.560	PC京都明日マキ	
ハングオン	21.595.150	ATARI-AKI	
1942	12.039.880	STAC-FOR-DREAM	1コイン32面
ガンスモーク	1.036.800	KCW.FR.	
ロードランナーⅢ	3.286.850	EDUSAM	
ASO	2.368.780	KLM-AMACHI	最終面
スターラスター	109	STAC-FOR-DREAM	
モトス	2.253.600	SACHI	
テラクレスタ	1.000.000+α	ATARI-FANCY-ACU	
★グラディウス	1.000.000+α	西山 哲	25周1面

なんばＣＩＴＹビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	714.680	CHOCOLATE	ランク3
インディジョーンズ	198.210	DCC	
ハングオン	29.800.440	おっちゃん	ゴールイン
ＲＦ２	158.560	おじぞうさん	全ラウンドクリア
ペーパーボーイ	522.646	竹村健一	グランドスラム
ガンスモーク	315.850	岡田　淳	
グリーンベレー	422.740	安田和人	
ロードランナーⅢ	671.520	ZAP	32面
魔界村	267.900	小沢和也	
テラクレスタ	169.900	ABCDEFG。	

ゲームスポットイーストサイド　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0772-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
影の伝説	4.165.000	アッサン	
テラクレスタ	391:000	A.1の上野	
ＡＳＯ	324.640	F-1	
チョップリフター	453.750	N・1	
魔界村	1.246.200	BIG FACE 登田	永久パターンなし
フラッシュギャル	521.340	アッサン	
グリーンベレー	311.900	ザ・サラリーマン	
グラディウス	1.147.600	松田正志	
ハングオン	43.238.180	SSS	85秒セット ライドオン
ピンボールアクション	1.357.270	北野健一	

ゲームセンターカントリーボーイ　広島
広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	566.700	熊公本家1号	2周目16面
グリーンベレー	287.400	E.T	4面最後の所でいつも焼死
１９４２			
グラディウス			
ＡＳＯ	10.000.000	E.T 石川華子	11月14日 11月25日
ロードランナーⅢ		新　堀	16面まで
テラクレスタ	271.900	中　塚	
ツインビー			
テディーボーイブルース	1.668.990	道　下	33面で
影の伝説	393.500	山　根	

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪市南区心斎橋筋2-23　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	194.100	小原宏紀	
ナックルジョー	192.500	若宮佳夫	
ＡＳＯ	212.700	西前俊夫	
グリーンベレー	223.490	野村泰生	
エキサイティングアワー	389.550	若林和也	
グラディウス	1.600.000	西田貴司	
タイガーヘリ	228.480	名和満成	
影の伝説	406.500	池口育伸	
テラクレスタ	256.100	上田耕一	
ピンボールアクション	941.200	今西章浩	

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	895.830	KLM-AMACHI	ノーマル11面
チョップリフター	593.500	KLM-AMACH	4機設定
モトス	2.515.200	SACHI・JR!	5機設定 62面クリア
ロードランナーⅢ	1.077.500	KLM-AMACH	ノーマル
インディジョーンズ	138.690	KLM-AMACH	ノーマル
ＲＦ２	192.490	XXX-HIG だって内藤だもーん	ノーマル
テラクレスタ	610.700	KLM-AMACH	ノーマル
ピーターパックラット	620.593	AIGHTY・R	4機設定
エキサイティングアワー	1.053.250	KLMAMACH	ノーマル
グロブダー	5.514.050	VG2-CKI パイナップル	99面のみクリア・5機

ビッグキャロット高松　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	223.150	私がいりえダ	
チョップリフター	223.800	林　典之	
魔界村	230.000	中西盛悟	
テラクレスタ	419.800	T.W	
エキサイティングアワー	632.350	宮脇謙治	31面
１９４２	1.282.730	近藤高之	
バックランド	1.009.050	GATUモンスター	
ロードランナーⅢ	122.950	石　丸	
モトス	898.800	GATUモンスター	38面
ガンスモーク	362.800	いりえ	

プレイシティキャロットナンバ店　大阪
大阪市南区難波3丁目6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1.700.000	OPN	雛
テラクレスタ	1.000.000	AKI+AYA	
グリーンベレー	217.600	ソリコミ・ツッチャン	
ＡＳＯ	939.330	村上キトク・スグカエレマエダ	
ハングオン	10.124.810	アイシテル　アヤCPU	
魔界村	514.800	ポートピアホテルでHOTなクリスマス	
モトス	556.500	STAC-CX 諸星あたる	62面クリア
戦場の狼	98.800	ブタが見るアホのケツ	
Ｔ・Ａ・Ｎ・Ｋ	351.030	こたつねこ	
ＲＦ２	223.320	小野・新	

アポロゲームセンター　大阪
大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-13　アポロビル6F22　☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
シューティングマスター	984.500	かぶと虫の吉田君	ノーマル
ハングオン	45.349.890	大西　徹 CBR命	ハード
ＡＳＯ	745.980	婦人警官	ノーマル
ガンスモーク	589.450	河田健二	ノーマル
グリーンベレー	445.980	吉田寿男	ノーマル
影の伝説	3.450.000	上羽信行のハゲ	レベル4
テラクレスタ	849.480	高井弘至	ノーマル
グラディウス	745.980	伊勢大五郎	2周目17面 ハード
チョップリフター	945.560	岡部周一	ノーマル
フラッシュギャル	654.570	金谷幸治	ノーマル

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＲＦ２	94.540	蓬井　洋	
グラディウス	594.200	ジュニア	12面
グリーンベレー	218.520	UCC	5面
ＡＳＯ	255.710	いりえ	
影の伝説	21.097.500	ミスターX	
エキサイティングアワー	4.364.050	RUN. UCC	99面＋α
テラクレスタ	183.400	鈴木　圭	
チョップリフター	568.700	D.E	7面
魔界村	477.200	GATU モンスター	75面
Ｔ・Ａ・Ｎ・Ｋ	1.382.100	RUN	12面

プレイシティキャロットガムガム　大阪
大阪府吹田市岸部南1-24-9　☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	683.680	MASASHI	ノーマル
ガンスモーク	1.318.400	STAC-FIN	10面
インディジョーンズ	449.350	STAC-NSB	3人 使用ハード
ロードランナーⅢ	1.427.810	STAC-MAX	30面クリア
影の伝説	61.094.400	STAC-VILちゃん	新ROMタイプ
モトス	2.851.000	STAC-NSB	62面クリア
テラクレスタ	193.200	SASADA & SUGIMOTO	ノーマル
スターラスター	−289	ベリーローダン	アドベンチャー
スターラスター	267	STAC-NSB	コマンド
スターラスター	229	ラスト.ソルジャー	トレーニング

マイコンゲームＩＢ　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅢ	424.470	PON	
テラクレスタ	1.260.800	RON	
グラディウス	673.220	RUN	
ナックルジョー	163.800	松浦	
タイガーヘリ	173.850	中谷	
魔界村	1.486.200	オレ	
バラデューク	199.920	マッサキ	
ピンポンキング	382.700	テニスボーイ	
ピンボールアクション	1.662.420	黒蛇	
１９４２	2.638.200	イソジ	

ジョイランド松山　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6306

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	626.600	SURPASSERR・T	6面
スカイデストロイヤー	748.000	石丸　謙治〈Newfype〉	
エキサイティングアワー	2.176.600	TA-8810LIVINGDEAD	
チョップリフター	153.050	大方和歌郎	3面
ＡＳＯ	472.370	SURPASSERR・T	6面
ナックルジョー	62.180	SURPASSERKANE	
テラクレスタ	754.000	SURPASSERR・T	
タイムギャル	1.227.200	お泊りは・シャトーホテル松山へ!!	
タイガーヘリ	2.416.670	SURPASSERMOM	245エリア 2時間00分
ロードブラスター	304.000	SATO	

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-22　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1.146.200	KYOKO.G	10面
ロードランナーⅢ	788.440	"R"	26面
インディジョーンズ	181.560	〈Z〉	ハード11面 1コイン
テラクレスタ	970.100	GIJ/FS	
ＲＦ２	215.580	〈Z〉	ノーミス
ＡＳＯ	688.540	松　山	12面
魔界村	558.500	R.P.G	11面
グラディウス	1.093.900	STAC-諸星あたる	19面
タイガーヘリ	472.190	白い戦士ヤマト	51面
★バラデューク	242.650	BOOWY	ノーミス 48面

アミューズメントファンシティローレンＩ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードブラスター	382.000	片桐伸昭	3機設定 ノーミス
ＮＹキャプター	9.999.990	Mr. SCOP	98スポット
ＡＳＯ	1.825.660	Hinoki・TSUDA	最終面クリア
ガンスモーク	579.800	ENDLESS NIGHT	4ステージ
インディジョーンズ	272.240	Sinya-Siozu	イージー
ギャラクティックウォーリアーズ	1.111.100	ANB. CLUB. A	
影の伝説	1.815.000	ANB. CLUB. RYU	
タイガーヘリ	449.260	吉田充宏	
ＲＦ２	156.820	Sinya-Siozu	
ボールポジションⅡ	60.640	井上　剛-Z	ゴールインフジ

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアル麻雀	66.000	スカトロ小林誠児	最強
ロードブラスター	382.000	LEE-ZENJI	
ＡＳＯ	1.680.360	関谷英二	
ナックルジョー	113.480	SURPASSER-KENE	
チョップリフター	462.400	SURPASSER-ELF1	
エキサイティングアワー	1.111.100	よい子のかちくん	
ロードランナーⅢ	504.770	YAM	
タイムギャル	1.228.650	よい子のかちくん	
ロードブラスター	382.000	LEE-ZENJI	
グリーンベレー	214.210	優熊　輝	

ビデオゲームレーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2丁目1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	174.380	近江	
ロードランナーⅢ	3.160.820	レッドナイト	11面
グラディウス	1.170.900	MIK-カリオストロ	3周目3面
グリーンベレー	117.000	?53	
テラクレスタ	271.300	大森	
エキサイティングアワー	645.900	CKY豚珍館アトム3	
ロードランナーⅡ	1.883.210	CKYパイナップルアトム	
１９４２	12.004.370	CKYパイナップルアトム	
青春スキャンダル	1.443.500	CKYテクニカル中本	
スターフォース	2.757.90	CKYテクニカル中本	17面

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市船町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＲＦ２	218.330	EKAchan♡	
モトス	1.739.400	HAN	ノーマル・全62面クリア
★バラデューク	48面クリア	YK・エイ2世・NO	
★フェアリーランドストーリー	101面クリア	ノーマル秀美で〜す・流星少女隊・出原	
ＡＳＯ	881.520	近藤智子ちゃん	
エキサイティングアワー	484.600	長州・パタノ	
魔界村	485.500	出　原	
スターウォーズ	9.228.981	ノーマルウェイブ56秀美で〜す	
ガンスモーク	941.600	HAN	9面
１９４２	1.024.670	MN	9面

プレイシティキャロット黒崎店　福岡
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1富士屋ビルB1F　☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テラクレスタ	10.000.000	NFC KBC ROPER	残機18以上
ガンスモーク	635.250	G.M.C DURAN	6面クリア
ＡＳＯ	2.059.100	G.M.C えるす	最終面クリア
グラディウス	10.000.000	NFC ZEUS GMCMATSUO	21周15面
バトルシティー	469.300	めぞん一刻 G.M.C. DSA	65面クリア(2P合計)
バトルシティー	300.000	G.M.C DSA	(1P)
グリーンベレー	484.620	NFC VENUS	7面クリア
チョップリフター	569.250	G.M.C DURAN	7面クリア
★モトス	2.640.500	G.M.C えるす	62面クリア(ノーミス)
ロードランナーⅢ	770.150	G.M.C DSA	

プレイシティキャロットト久留米店
福岡

福岡県久留米市六ツ門町2-34三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	400.710	あべきんく-2	
魔界村	516.900	森沢 優	2周目14面
バトルシティー	726.500	森沢優&森沢マミ	2P
RF2	193.850	KVC佐々木TURBO	7面
グリーンベレー	254.780	石田恒	
ドルアーガの塔	1.329.770	ASCII	ノーミス60面クリア
マーブルマッドネス	176.620	KVC佐々木	最終面クリア
モトス	21.503.100	あけましてGMCえるす	62面クリア
★バラデューク	225.910	森沢 優	ノーミス最終面クリア
ディグダグII	1.000.000	室園保	46面

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本

熊本県熊本市手取本町4-1大劇会館2F ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	1.891.210	GMC●えるす	
RF2	159.410	KVC・佐々木	
スーパードンキホーテ	646.500	NOM	
ドルアーガの塔	1.262.890	NOO	
影の伝説	32.964.000	ASCII	6周目
グラディウス	1.296.300	ぱちぱちうってふんわーる	
モトス	2.337.900	PZN	62面クリア
インディジョーンズ	204.700	ASCII	
ガンスモーク	569.950	ASCII	
ペーパーボーイ	184.735	ASCII	配達終了

神宮前キャロットハウス
宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	792.630	成 合	
ガンスモーク	557.650	NYAMCO	
モトス	1.542.400	NYAMCO	62面クリア
グラディウス	1.643.300	NYAMCO	4周目14面
★フェアリーランドストーリー	6.120.800	成 合	101面クリア
ASO	257.610	中 野	
魔界村	1.170.000	近藤早美	3周目16面
影の伝説	2.569.500	中 野	
インディジョーンズ	258.500	S・T	
T・A・N・K	9.999.990	ターミネーター	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	646.300	山口 健	
ハングオン	31.490.890	山口 健	シットダウン 4'45"7
テラクレスタ	1.348.600	江頭秀考	7面
ASO	251.960	江頭秀考	6面
RF2	168.260	江頭秀考	6周目
魔界村	396.800	岩 崎	
★エキサイティングアワー	9.999.990	山口 健	99面以上
キングオブボクサー	9.999.990	山口 健	145KO
モトス	242.500	江頭秀考	30面
飛竜の拳	2.347.300	山口 健	

分大キャロットハウス
大分

大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO	387.640	聖飢魔II	
影の伝説	5.391.500	猿飛藤原	
チョップリフター	482.500	ワーイ	
RF2	196.400	BCG	
グリーンベレー	147.760	B	
モトス	96.300	IDE	19面
テラクレスタ	1.000.000	FU	
インディジョーンズ	147.080	AKI	
T・A・N・K	9.999.920	藤原タンクロー	
バラデューク	195.580	ヘヴィ・メタル(田中)	



★チャレンジ・ハイスコア 掲載ご希望の各店へ★

このコーナーに掲載を希望されるゲーム・センター，ゲーム・コーナーがありましたら，以下の要領で編集部までどしどしご応募ください。

①**店名，住所，電話番号**等は正確に記入してください。

②ハイスコアは，できるだけ最新のものを，各店の人気度順に，**10位**まで記入してください。また。備考欄には，エクステンド設定やクリアした面数，そのほかスコアを比較する規準となるものを必ず記入してください。全国集計のハイスコアラーは，規準の明確なものの中から選んでいます。

③スコアラー名，備考などの字数には限りがあります。右のランキング表を参考にしてください（拡大して使用していただいてもけっこうです）。

④**発売前月の13日**までに編集部に届くよう，お送りください。なお，ご希望が多い場合には，抽選となります。その旨，ご了承ください。

※1年以上，レギュラーでの掲載を希望されるお店は，編集部までご一報ください。こちらから記入用紙をお送りいたします。

お願い

このコーナーは，毎月100店以上のゲーム・センターからよせられる新鮮なゲーム・ランキングを掲載し，全国のゲーム・プレイヤーからの熱い注目を受けているページです。とくに，**ゲームスコア，ゲーム設定などは正確に記入してください。**みなさまのご協力をお願いいたします。

▼この記入用紙を参考にしてください。

マイコンBASICマガジン　月号
チャレンジ・ハイスコア・コーナー用ランキング表

Ⓐ店名 (20文字以内)

Ⓑ県名

Ⓒ住所 (26文字以内)

Ⓓ ☎ (局番から局番の間は一を記入してください)

	①タイトル	②スコア	③スコアラー(18文字)	④備考(12文字)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

新作注目ゲーム：

通信覧：

お　願　い

★この原稿はコンピュータ処理しています。各マス目に1文字ずつ規定の文字数に収まるよう記入してください。（例）…… グラディウス 4，291，000 KAL（ベーマガ）

★今月のしめ切りは　月　日(必着)です。

キミの疑問に プロが ズバリ答える

ゲーム・プログラミング講座

回答者：ゲームスタジオ

本コーナーは「XEVIOUS」や「ドルアーガの塔」を創ったゲーム・デザイナー遠藤雅伸さんと，そのグループ「ゲームスタジオ」のメンバーが，読者の皆さんのゲーム・プログラミングに直接アドバイスをしてくれるページです。応募のきまりを読んで，どしどし質問をお寄せください。

Q ぼくは迷路ゲームみたいな物を作ろうと思いました。しかしまわりのブロックをスプライトで描こうと思ったのですがスプライトだと使える数がきまっているので迷路は描けません。ベーマガの迷路ゲームのプログラムを見ても，どうなっているのかわかりません。どういうふうになっているのでしょうか。くわしく教えてください。ぼくの持っている機種はMSXです。

〔京都府・**広田　賢**〕

A おそらく広田君は迷路の壁の部分を壁らしいパターンで画面に表示させたいのだろう。グラフィック・キャラクターの四角形を使って描いただけじゃ確かに物足りないからね。

それでパターンの設定方法を知っているスプライトを使おうとしたようだが，これははっきり言って大まちがいだ。

スプライトというのはユーザーが定義した16×16ドットまでのパターンを任意の位置に簡単に表示できる，というとっても便利な機能だ。サイズが小さいのできっとかんちがいしている人も多いと思うから言っておくと，じつはこのスプライト1枚は一つの独立した画面なんだよ。

だからキャラクター画面や他のスプライトの上下にそれを重ね合わせるという特殊な表示さえ可能なんだ。

ところがMSXでは水平方向の同一ライン上に表示できるのは4枚までというハードの制約があるから，これを使ってゲームフィールドを作るというのはまず無理なんだ。

僕達もMSXのゲームは何本も作ってきたのでその経験からいうと，プレイヤーや敵キャラなどの1ドット単位で動きまわる物にスプライトを使い，背景などのほとんど動かない物はキャラクター画面を使う，というのが常識となっているんだね。

MSXの場合はキャラクターのパターンも好き勝手に変更できるのだから，壁のパターンは1月号でうちの大森田が作ったキャラクター変更プログラムを参考にして作ってください。

16進		2進	2進		16進
00	←	00000000	00000000	→	00
48	←	01001000	01111100	→	7C
48	←	01001000	10000010	→	82
48	←	01001000	10000000	→	80
48	←	01001000	10000000	→	80
78	←	01111000	10000000	→	80
48	←	01001000	10000000	→	80
48	←	01001000	10000010	→	82
48	←	01001000	01111100	→	7C
00	←	00000000	00000000	→	00

《第1図》望月君の画面データの圧縮

それにしても最近のパソコンは機能が豊富すぎて何をどう使ったらいいのか迷ってる人，他にもいるんじゃないの？

〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q FM－7で思考型ゲームを作ろうと思い，画面データを2進数から16進数になおしたまではいいのですが，プログラム中で16進数から画面にだすまでがわかりません。どうやればできるのですか？

〔神奈川県・**望月昭彦11才**〕

A これは驚いた！望月君はこの若さで早くも『画面データの圧縮』をやろうとしているんだ。プログラムを短くすることが目的だとしたら大したものだ。

画面に何かを描くときには通常1キャラクターにつき1バイトのデータが必要だから，1画面のデータ量は結構大きなものになってしまうよね。描き込むキャラクターが任意のものであるときはしかたないんだけれど，望月君の場合のようにブロックを描くか描かないかの2とおりですむときには効率の良い圧縮が可能だ。

さて**第1図**を見ると，画面データの水平方向8キャラクター分を2進数に見立てて1バイトのデータに圧縮している。これをさらに16進数に変換しているのはプログラム自体の容量を節約するためだ。

と，ここまではじつにみごとだったのに圧縮したデータを読み込んでから『どうすれば表示できるの？』と頭をかかえている姿を想像すると非常にほほえましい。『テクニックに走って墓穴を掘った』とも，『かか

《リスト1》圧縮データ表示用プログラム・リスト

```
10 PRINT CHR$(12)
20 FOR I=1 TO 10
30 GOSUB 60:GOSUB 60:PRINT
40 NEXT I
50 END
60 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
70 FOR J=1 TO 8
80 A=A*2:IF A>255 THEN A=A-256:PRINT"■"; ELSE PRINT" ";
90 NEXT J:RETURN
100 DATA 00,00,48,7C,48,82,48,80,48,80
110 DATA 78,80,48,80,48,82,48,7C,00,00
```

《リスト2》ＢＧＭ用のプログラム例

```
10 SOUND 7,62:SOUND 8,15
20 '
30 LABEL"NEWSONG"
40 RESTORE"OTO"
50 '
60 LABEL"NEWTONE"
70 READ A
80 IF A=999 THEN GOTO"NEWSONG"
90 READ B,C
100 SOUND 0,A:SOUND 1,B
110 '
120 '
130 LABEL"GAMELOOP"
140 '
150 '
160 FOR I=0 TO 300:NEXT I
170 '
180 '
190 C=C-1
200 IF C=0 THEN"NEWTONE"
210 GOTO"GAMELOOP"
220 '
230 '
240 '
250 LABEL"OTO"
260 DATA 254,0,1
270 DATA 225,0,1
280 DATA 199,0,2
290 DATA 254,0,1
300 DATA 225,0,1
310 DATA 199,0,2
320 '
330 DATA 170,0,1
340 DATA 199,0,1
350 DATA 225,0,1
370 DATA 254,0,1
380 DATA 225,0,1
390 DATA 199,0,1
400 DATA 225,0,2
410 DATA 999
```

なくていい恥をかいた』とも言えるんだけど，向上心に免じて救ってあげるからね。

リスト１が望月君の作った圧縮データを１ビットずつ調べて画面にブロックを表示するプログラムだ。60行からのサブルーチンが最も知りたいところだろう。90行で使っているのは『左シフト』という機械語ではありふれた処理なんだけど，いったい何をしているのかひとつじっくりと考えてみてくれ。〔回答者：**チャーリーやまも**〕

Q ＢＡＳＩＣをおぼえたばかりのぼくは，こんな変なところでまよってしまいました。ＰＬＡＹ文で音を鳴らしながら，キャラクターを動かすには，どうしたらいいのでしょう。アホなぼくはつぎのような方法しか考えつきません。

神様仏様「ゲームスタジオ」のみな様，教えてください。お願いします。

〔山形県山形市・**長岡圭介11才**〕

Q Ｘ１のＰＬＡＹ文で三連符をプログラムするにはどうしたらよいのでしょうか。どうか教えてください。〔秋田市・**進藤慎一**〕

A 『サウンド・クリエイト』部門に投稿するやつなんか，いるわけないじゃん！と，たかをくくって，チャーリーの四苦八苦ぶりを横目に，御気楽をきめこんでいたところ，なんと，２通も（これはすごいぞ驚いたっ……っと）質問がきてしまったので，あわあわしている(ほんとに)。さて，私は誰でしょう？

冗談はさておき，では，お答え致そう。まず，山形市の長岡氏（うじと読むこと）貴殿は『応募のきまり』をしかとお読みかな？ＢＡＳＩＣはそれぞれの機種ごとに，いわば方言のような違いがあってな，貴殿が使用しておられるコンピュータ機種が不明のままでは，正確にお答えできんではないか……『応募のきまり』にしたがってきちんと質問を…むむ，なな，なんだなんだ，これはいったい……おのれ，ベーマガ編集部め，拙者をたばかりおったな！

『応募のきまり』に，『使用機種名を明記のこと』と書いてないではないか！ええい，このうつけものめが！

長岡氏，御無礼の段，ひらに御容赦くだされ。

しかし，機種不明のままでは，やはりちと無理なのでな，Ｘ１を想定してお答え致そう。

Ｘ１のＰＬＡＹ文はな，演奏が終わってからつぎの命令へと移るんじゃ。つまりじゃな，ＰＬＡＹ文を実行すると，演奏が終わるまでは，ほかのことができないというわけじゃ。だから，ＰＬＡＹ文で音を鳴らしながらキャラクタを動かすというのは無理な話じゃ。

ちなみに，ＭＳＸのＳＯＵＮＤ文はな，データを読み取るとつぎの命令に移り，音はコンピュータが自動的に演奏してくれるのじゃ。したがって，ＢＡＳＩＣでＢＧＭが鳴らせるというわけじゃ。

さて，長岡氏，ゲームにＢＧＭを付けようというお心，まことにあっぱれである。

そこで拙者，以下の案を考えたので，参考にしなされ。

① ＢＧＭ用のルーチンをマシン語で作り，さらには，ゲーム自体もマシン語で作ってしまう（ただし，これは，かなりの能力，および，体力を必要とする）。

② **リスト２**のようにする（ＢＡＳＩＣで処理できるのじゃが，はっきりいってものすごくダサイ）。

③ ＭＳＸ，あるいは，ＭＳＸのＳＯＵＮＤ文のような機能を持つコンピュータを買う。

《リスト3》ポールポジションのサウンド・プログラム例 ©㈱ナムコ

```
10 TEMPO 250
20 RESTORE 100
30 READ A$
40 IF A$="X" THEN 20
50 READ B$
60 C$=A$+":"+B$
70 PLAY C$
80 GOTO 30
90 '
100 DATA V1504G605C5D3E5C3F5E3
110 DATA V1504C603G04C03G
120 DATA 05D5E3D5C304B5A3G5R3
130 DATA 04C603GBG
140 DATA 04G305CD04G05CDG5F3E5F3
150 DATA 03G6#GAB
160 DATA 05E5C3D504B305C3R3C3E5G3
170 DATA 03B5G3A5B304C3RCDRE
180 DATA 05A3RAGRFGRECRR
190 DATA 04F3RFERDERC03GRR
200 DATA 05F3RFERDERC04ARR
210 DATA 04D3RDCR03B04CR03AERR
220 DATA 05F3RFERDERC04AR04F
230 DATA 04D3RDERDCR03BAR#G
240 DATA 05E3RCDR04B05CEG06C5R
250 DATA 03G3R#GARB04CR03G04CRR
260 DATA X
```

以上，よろしいかな？

ではつぎ，秋田の進藤氏の質問じゃ。

はて？面妖な？三連符とはいったいなんのことじゃろう。さんうんぷ……ははあさては三連符のことじゃな。よしよし，教えて進ぜよう。

ありゃま！X1のPLAY文というのはなんて○○○んじゃ！（3文字削除）

進藤氏のなやみももっともじゃ。このままでは，さんうんぷではなかった，三連符は表現できんではないか。よおし，こうなったら『秘伝ゲーム音楽無手勝流』奥義のうち，『そのままできなきゃごまかすっきゃない！』を用いて，進藤氏の秘孔を突いてやろう。

あたたたっ！

さあ，**リスト3**を御覧あれ。これは，あの，あまりにも有名なポール・ポジションの音楽じゃ。とりあえず入力して，RUNさせてみなさい。どうじゃな。140行と240行に三連符がでてくるじゃろう。

じつはな，これは元の曲とはちょっと違うんじゃ。ALL ABOUT NAMCOをもってる方々は，353ページの⑪の楽譜と比べてみなされ。元は4分の4拍子の曲なんじゃが，それを8分の6拍子にアレンジしたんじゃ。こうすれば，三連符が演奏できるじゃろう（ただし，三連符と符点8分＋16分とが混在することができんのじゃが……）。

ともかく，あきらめる前に，いろいろとくふうしてみることが大切なんじゃ。わかったかな？

それにしても，山形・秋田と，東北方面には，コンピュータ音楽に燃える優秀なこどもたちが多くおるようじゃな。ふむふむかんしん，かんしん。

では，今回はこれまで。さらばじゃ！

〔回答者：**大野木彦左衛門**〕

Q どうしたら，ゲーム・デザイナーになれますか？

〔京都府相楽郡・**浜川　茂**〕

A でたー！　Q＆Aをはじめればいつかはくると思っていた質問だ。

最近ちまたではゲーム・デザイナーについて特集した雑誌なんかがあるが，じつはそんな記事のほとんどがウソ。もちろん実際ゲームを作っているボクらにしてみればけっこうおもしろいんだけども，真面目にゲーム・デザイナーになろうとしている諸君たちにとってはほんとうに無責任きわまりない。

そこで具体的にゲーム・デザイナーになるための方法を紹介しよう。

小学校では勉強ができることがまず第一だ。ゲームで遊んでばっかりで勉強しないキミはせいぜいゲームのうまいゲーム少年にしかなれないぞ。ゲーム・デザイナーになるには最低でも算数，国語，理科，音楽が5で残りが4程度の成績をめざそう。

小学校からパソコンのプログラムがうまい人がいるが，勉強ができもしないでプログラムだけできることをいばっていては，せいぜい経理計算や統計計算のプログラマーにしかなれないぞ。ゲーム・デザイナーやゲーム・プログラマーになりたいならいろんなことにくわしくないとだめだ。

つまり小学校はゲーム・デザイナーとしての基礎知識をかためる時期にあたる。小学生のうちになんにでも興味を持てるようになろう。

中学校は自分の実力をつける時期だ。

中学でやるべきことは，数学の勉強（プログラムを理解するには絶対必要），英語の勉強（ゲーム・デザイナー仲間は日本人だけではない。英語ぐらいは話せたほうがいいぞ），音楽の勉強（いずれはゲーム・サウンドもやることになる。そのときにキーボードくらい弾けないと自分のイメージが伝わらない），美術の勉強（グラフィックぐらい自分でやる），その他の勉強もだいじだ。よゆうがあったらパソコン・ソフトを書いたり，バンド（もちミュージック）を組んだりもしてみよう。

高校は進学校の普通校（東大へ毎年何人か入るような高校）へ進学するのがゲーム・デザイナーへの近道だ。というのもゲーム・デザイナーにはあらゆる方面にわたった知識と教養が必要だからだ。

高校に入るとまず入学試験で成績がそろっているために，同級生との学力がそろってくる。クラブ活動や親しい友人と一緒になって，ゲーム（テレビゲームだけでなくトランプやボードゲームも）をしたり，パソコンのソフトや，マイコンのハードを作ったりするのも良い経験になる。学生運動なども高校のうちに理解しておこう。

大学は4年制にいくこと。専門学校では専門的すぎてゲーム・デザイナーになるにはちょっときびしい。大学に在学中にパソコン・ソフトで腕をみがいたり，ゲーム・スタジオみたいなゲームソフトの会社のアシスタントをするのも良いだろう。また，現在ではゲームのソフトはアセンブラで書かれているので，ＢＡＳＩＣかぶれ（ＢＡＳＩＣしかわからない）にならないようにすることもたいせつだ。

実際にゲーム・デザイナーはフリー（どこにも所属していない）の人はいないので，ナムコやセガ，カプコンなどのゲーム・メーカーに就職する必要がある。この就職試験は普通の試験だから一般常識に欠けていてはだめだ。浜川君は中3だというから，キミが大学を卒業するころにはフリーでできるかもしれないネ。

結局，ゲーム・デザイナーとして成功するのはなんでもできるマルチ人間だという結論になってしまう。まあ，ゲーム・デザイナーをめざしている諸君はせいぜい勉強してください。　〔回答者：**エブゾーオ　END**〕

応募のきまり

①質問は1人が1部門に対し1テーマについてのみできるものとします。

②できるだけ具体的な資料（機種名，プログラム・リスト，ソフト，ドット絵など）を同封すること。

③質問はレポート用紙，原稿用紙などにきちんと書くこと。

④自分の住所，氏名，年令，☎をかならず記入すること。

⑤質問は封書，ハガキ，どちらでもけっこうですが，係名と，部門名をかならず書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部**「ゲーム・プログラミング講座」 ①ゲーム・デザイン，②プログラミング・テクニック，③サウンド・クリエイト，④キャラクター・デザイン（以上①～④のいずれかの部門名を書く）**

しめ切りは毎月の末日です。質問が多い場合には回答できないこともありますのであらかじめご了承ください。

お・ね・が・い

本コーナーへたくさんの質問をお寄せいただき，ありがとうございます。

さて，みなさんにお願いがあります。というのは，今月大野木彦左衛門先生から「このうつけものめが！」とおしかりを受けた件です。

どうも，質問を見ると，先生がたが答えにくいように書いているとしか思えないものがあります。

せっかくお便りをいただいても，具体的に答えられないようなあやふやなものはボツになりがちです。

さて，本コーナーに掲載されたみなさんの中から，1名に，ゲームスタジオの先生がたのサイン入りのすばらしい……かどうかわかりませんが，記念品をさしあげることになりました。

今月は，ドルアーガの塔のペーパーバッグをプレゼントします。

編：遠藤先生，今月は当選者をだれにしましょうか？

END：そーだなあ。編さんのかわりにしかられてしまった，長岡君にしたらどうかな。

大野木彦左衛門：よきにはからえ。

編：ゲッ！まいったな。

ということで，長岡君おめでとう！来月も，たくさんの質問をお待ちしています。たくさん送ってくださいね！

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

Q ＭＳＸのＳＣＲＥＥＮ１のモードで，キャラクタ定義をする方法を教えてください。

〔埼玉県富士見市・**白石　淳14才**〕

A キャラクタ定義のプログラム・リスト（**リスト１**）をプレゼントしよう。110行の中のキャラクタ（文字）を，220〜290行にある○のかたちに変えてしまうという，便利なプログラムです。内容を変えて，いろいろやってみるといいね。ＲＵＮさせれば，たちまちできあがりますゾ！

〔回答者：**ＨＩＴＢＩＴのツルちゃん**〕

《リスト１》ＭＳＸのキャラ定義プログラム

```
100 '---
110 M=ASC("S")
120 A=M*8
130 '---
140 FOR I=0 TO 7
150 READ S$:S=0
160 FOR J=1 TO 8
170    S=S*2-(MID$(S$,J,1)="O")
180  NEXT
190 VPOKE A+I,S
200 NEXT
210 END
220 DATA ..OO....
230 DATA .OOOO...
240 DATA OOOOOO..
250 DATA ..OO....
260 DATA ..OO....
270 DATA ..OO....
280 DATA ..OO....
290 DATA ..OO....
```

Q あの〜ＭＺ－2500とかのパソコンはしゃべりますよね。このしゃべるということは，どうなっているんですか？ぼくにはよくわからないので教えてください。

〔東京都町田市・**小西俊中**〕

A シャープでは，ＭＺ－2500とＭＺ－1500用にボイスボード"ＭＺ－１Ｍ08"価格10,000円を発売しています。この中には，日本語の50音をはじめ，濁音，半濁音，促音（タッ，カッなど），拗音（キャ，ニュなど），アルファベット，数字，位取り（８ケタまで），疑似音，簡単な文章などが，データとしてＲＯＭにおさめられています。

コンピュータのプログラムで，それらの音声データを取り出し，スピーカから音として聞かせているのです。

しゃべらせかたは，たとえば

ＶＯＩＣＥ〔３〕"アイウエオ"

と，入力して，リターン・キーを押せばパソコンのスピーカから「アイウエオ」という音がでるというわけなんです。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ＭＺ－2500でＰＣ，ＦＭ，Ｘ１のソフトが使えると聞いたのですが，ほんとうですか？もしほんとうなら，どうしてそのようなことができるのか教えてください。

〔東京都墨田区・**片岡真吾15才**〕

A どのパソコンでも同じことなのですが，ハードウエア（機械の中身）がちがうマシンでは，市販のゲームソフトなどを共通に走らせることはできません。

ただし，ＢＡＳＩＣテキスト・プログラムに関していえば，市販のテキスト・コンバータというソフトを使えば，他機種のＢＡＳＩＣレベルのプログラムを利用することはできます。

ＭＺ－2500にはマイクロソフト系のＢＡＳＩＣ－Ｍ25が搭載されているので，他機種からの移植もやりやすいと思います。

いずれにせよ，他機種のソフトを走らせるといっても，制限があるのです。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q マイコンＢＡＳＩＣマガジンの'85年12月号の記事の中に，ＭＺ－2500のＣＰＵのクロック周波数を「６MHz/４MHz」というふうに書いてありました。これはどういう意味ですか？

もしかして，モデル20と30とでは，周波数がちがって処理スピードもちがうのではないのですか？教えてください。

〔神奈川県相模原市・**米山和久14才**〕

A ＭＺ－2500のモデル20と30とのちがいは，内蔵している3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブが１基か２基かということだけで，それ以外はまったく同一規格です。

ＣＰＵのクロック周波数が６MHzと４MHzの２種類ある理由は，ＭＺ－2500モードとして使用したときは6MHz，ＭＺ－80Ｂ／2000モードとしたときに4MHzになるということです。ＭＺ－80ＢとＭＺ－2000のクロック周波数は4MHzなのでこうなったわけです。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q カシオのＭＳＸパソコンＰＶ－７には専用デイスプレイがあるのですか？あるなら，いくらで売っているのですか？

〔山形県山形市・**前野勝彦12才**〕

A ズバリ一言，ありません。ＰＶ－７は，パソコンからの色信号をカラーテレビ信号に変換後，テレビの周波数（１ch，２ch）の信号にして，一般家庭用テレビと接続できるＲＦ端子と，音声(Audio)信号と映像(Vidco)信号を別々に出力し，家庭用ＡＶテレビに接続できるＡＶ端子の２種類の端子とがあります。

家庭にあるテレビと簡単につなぐことができるよう設計してあるのです。

〔回答者：**サンダース軍曹**〕

Q 日立のベーシックマスターＬⅢマーク５とＳ１について質問します。

❶ＬⅢマーク５にはＳ１のソフトが使えますか？

❷ＬⅢのＢＡＳＩＣとマーク５のＢＡＳＩＣは同じですか？

❸ＬⅢマーク５のＢＡＳＩＣはＬⅡとまったくちがうんですか？

❹Ｓ１シリーズで使えるマウスを紹介してください。

❺簡単なゲームのプログラムを紹介してください。

〔宮城県仙台市・**及川真伸13才**〕

A それでは❶から順番にお答えします。

❶原則として，Ｓ１専用のソフトはステートメントなどが異なるため使えません。でもＳ１用ソフトでもＬⅢモードで使用可と書いてあるソフトは使えます

よ。

❷LⅢとマーク5は，ＢＡＳＩＣのステートメントがほとんど同じですが，ゲーム等の場合，中間言語の形式がちがうので，ＢＡＳＩＣで書かれたものならばアスキー・セーブしないとダメです。

❸LⅡとくらべてマーク5のＢＡＳＩＣは，グラフィック関係のステートメントが追加されています。たとえばＬＩＮＥ，ＰＡＩＮＴ，ＣＯＬＯＲ文があるほか，通信モードのＴＥＲＭ文，プログラムのデバッグ用に使うＴＲＯＮ文，ＴＲＯＦＦ文なども追加されています。

❹Ｓ１シリーズで使えるマウスとしては，つぎの商品があります。

ＭＰ－3710(価格28,000円)。ユーティリティ・ソフトが付いていて，マウスで描いたグラフィックをＢＡＳＩＣで変換できる機能があります。

❺はじめての人のゲームとしては，ＮＵＴＳ＆ＭＩＬＫ（3,200円・ハドソン）暴走特急ＳＯＳ(3,200円・ハドソン）などあり，少しキーボードに慣れた人は，ロードランナー(4,800円・ソフトプロ)。ウットイ(4,800円，コムパック）がおもしろいですよ。早くキーボードに慣れて，たくさん買ってネ。また，わからないことがあったらお手紙チョーダイ！

〔回答者：**グッドＳ１**〕

Q Ｓ１は1Mバイトのアドレス空間が売り物ですが，どうして花札狂やウットイは，拡張ＲＡＭが必要なのですか？

また，ＧＥＴ文に使う変数は1次配列ですが2次元では使えませんか？

〔大阪府守口市・**理解に苦しむＮＯＷしか14才**〕

A アドレス空間というのは，データを書き込むとき，番地を指定してメモリの中に入れるわけですが，そのメモリを書き込む大きさのことです。

Ｓ１の実際のメモリ空間は1階建て（64Kバイト)ですが，マッピング・レジスタという高速なＲＡＭを外付けしたので，これを通して16階建て（1Mバイト）まで，仮想的にメモリ空間を作ることができるわけです。ですから君の質問のようなソフトには拡張ＲＡＭが必要なわけです。おわかりになりましたか!?

つぎのＧＥＴ文についてですが，1次配列だけでなく多次元配列でも動作します。

このとき，ＢＡＳＩＣマニュアルのＧＥＴ文のところで示す「Ｄ１Ｍ文で指定する〈添字（そえじ）の最大値〉」に対して，つぎのような関係になるように配列を定義します。

配列Ａ（〈1次の素子数〉，〈2次の素子数〉，…，〈ｎ次の素子数〉）

とするとき，

(〈添字の最大値〉＋1）≧｛(〈1次の素子数〉＋1）×(〈2次の素子数〉＋1）×……×（〈ｎ次の素子数〉＋1｝

たとえば，配列の添字の最大値の計算結がＤ！(549）となったとき，これを2次元の配列ではＤ！（54，9）となります（549＋1＝（54＋1）×（9＋1））。

各配列のサンプル・プログラムを**リスト2，3**に示します。

〔回答者：**グッドＳ１**〕

Q ＰＣ－8801ｍｋⅡでＦＭ音源を使いたいのですが，ＮＥＣまたは，他の会社からＦＭ音源ボード，もしくはそれにかわるものが発売されていませんか？

〔兵庫県川西市・**松浦徳治14才**〕

A ありますよー！ＮＥＣから発売されているサウンド・ボード“ＰＣ－8801－11”価格19,800円がそれです。これを使うと，ＦＭ音源による6重和音の演奏ができます。また，カセット・テープが付いていて，それにはＢＡＳＩＣの機能を拡張し，音楽機能を使えるようにするプログラムが入っています。

拡張音楽機能はＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲと同じですが，市販ソフトで使う場合には，ＰＣ－8801－11に対応するかどうかソフト・メーカーに確認してください。なお，このボードには，スピーカが付いていないので，音を聞くにはアンプとスピーカ（ＬＩＮＥ入力のあるラジカセでもよい）を用意する必要があります。〔回答者：**ＰＣ－88ルミ**〕

Q ぼくは，ＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲのモデル30のユーザーですがこんど発売された8801ＴＲは，ＳＲと，どうちがうのですか？また，ＳＲをＴＲと同等の性能にすることは可能でしょうか。

ＴＲ用の拡張ＢＡＳＩＣはＳＲで使用できるかも教えてください。

〔兵庫県相生市・**宮崎国浩14才**〕

A ＰＣ－8801ｍｋⅡＴＲは，ＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲに，電話機と，モデムとＮＣＵを内蔵したもので，他の機能はＳＲといっしょです。

ＳＲに，ＴＲと同じ機能を持たせるにはモデム・ボード“ＰＣ－8801-12”価格30,000円（取付費別）が必要です。

このボードにはモデムとＮＣＵはありますが電話はついていません。

電話は，家庭にある，モジュラー・プラグ付きのものであれば接続できるようになっています。

また，ＴＲと同じように電話帳プログラム等も付いていますが，拡張ＢＡＳＩＣは含まれていません。

〔回答者：**ＰＣ－88浩大郎**〕

Q ついこのまえ，ＰＣ－8801mkⅡＭＲがでました。ぼくはＰＣ-8801ｍｋⅡＳＲを持っているのですが，ＳＲのディスク・ドライブを，ＭＲと同じ1Ｍバイトの容量のあるディスク・ドライブにかえることはできるでしょうか。また，ＪＩＳ第2水準の漢字ＲＯＭ，128Kバイト増設ＲＡＭボード，N88－漢字ＢＡＳＩＣをＳＲに追加すれば，ＭＲ専用にでたソフトを使うことができるでしょうか。

〔東京都足立区・**安蒜　肇16才**〕

A ＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲ内蔵のディスク・ドライブを1Ｍバイトのディスク・ドライブにかえることはできません。ただし，マルチボードＡ“ＰＣ－8801－20”価格40,000円を使って外付けの1Ｍバイトのフロッピー・ディスク・ドライブ“ＰＣ－8831－ＭＷ”価格138,000円を接続することはできます。

このマルチボードＡには，第2水準漢字ＲＯＭと128Kバイト増設ＲＡＭが装備されていますから，他にはＰＣ－8801ｍｋⅡＭＲ用のN88－日本語ＢＡＳＩＣのシステム・ディスク“ＰＣ－8834－ＭＷ(K)”価格16,000円を入手すれば，ＳＲがＭＲと同等の機能を持つことになり，ソフトも使えるようになります。

〔回答者：**ＰＣ-88浩太郎**〕

《リスト2》1次元配列サンプル例

```
100 SCREEN 1:CLS 2:COLOR,,1
110 DIM A(600),B(200),C(100)
120 FOR I-1 TO 7:CIRCLE(I*8+40,40),40,I:NEXT
130 PRINT"   HITACHI"
140 PRINT"     MB-S1/10"
150 COLOR,,0
160 GET      (0,20)-(140,60),A
170 GET@     (0,20)-(140,60),B,1,3,7
180 GET@C    (0,0)-(15,5),C
190 PUT      (400,10),A,PSET
200 PUT@     (400,60),B,PSET,4
210 PUT@C    (50,15),C
220 END
```

《リスト3》2次元配列サンプル例

```
100 SCREEN 1:CLS 2:COLOR,,1
110 DIM A(200,2),B( 50,3),C( 9,9)
120 FOR I-1 TO 7:CIRCLE(I*8+40,40),40,I:NEXT
130 PRINT"   HITACHI"
140 PRINT"     MB-S1/10"
150 COLOR,,0
160 GET      (0,20)-(140,60),A
170 GET@     (0,20)-(140,60),B,1,3,7
180 GET@C    (0,0)-(15,5),C
190 PUT      (400,10),A,PSET
200 PUT@     (400,60),B,PSET,4
210 PUT@C    (50,15),C
220 END
```

Q　ＰＣ－6601でＦＭ音源を使えるようにできませんか？また，それに対応した「ミュージック・エディタ」はありませんか？

〔岐阜県大垣市・**新井信裕15才**〕

A　ＦＭ音源カートリッジ“ＰＣ－60Ｍ55”価格9,800円を使えばＰＣ－6601とＰＣ－6601ｍｋⅡでＦＭ音源３重和音，ＰＳＧ３重和音の合計６重和音をだすことができます。

ＰＣ－60Ｍ55には「ミュージライタ」という作曲自動演奏用のエディタ・ソフトが付いてきます。さらに，Ｎ60ｍ－ＢＡＳＩＣ，Ｎ66－ＢＡＳＩＣを拡張してＦＭ音源を作動させる拡張命令パッケージも付いていますから，おおいに活用しましょう。

なお，スピーカは内蔵していないので，ラジカセやステレオにつないで，ＦＭサウンドを楽しみましょう。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q　ＮＥＣのＰＣ－6601に対応するカラー・プリンタ，カラー・プロッタはありますか？あったら機種名と価格を教えてください。

〔千葉県習志野市・**各務敬史12才**〕

A　ＰＣ－6601用には，カラー・プロッタの“ＰＣ－6023”価格79,800円があります。

ＰＣ－6023は，４色の油性ボールペンを使い，ハガキからＡ４判サイズの紙までいろいろのものに書けます。

また，油性サインペンも使えるので，セル版などにも書かせることができます。

なお，ＰＣ－6601に付いてくる「日本語ワープロ」のソフトで作った文章を，ＰＣ－6023で印字させるための「日本語カラーライタ」“ＰＳ－66－002Ｆ”価格6,800円がＮＥＣから発売されていますので，年賀状やパーティの案内などに便利に使えます。

注意点としては，プロッタなので，グラフィック画面のハードコピーはとれませんので悪しからず。　〔回答者：**Mr.66**〕

Q　ヤマハのＦＭサウンドシンセサイザユニットは，ＭＳＸユーザーにとって，たいへん魅力的です。ところで，このＦＭサウンドシンセサイザユニットは，どのように操作するのでしょうか？ＦＭミュージックマクロＹＲＭ－11の説明をみると，「ＦＭ音源をＢＡＳＩＣでコントロール」と書いてありますが，１スロットしかないＭＳＸパソコンではどうなるのでしょうか？

〔長野県上田市・**鈴木博和15才**〕

A　ＦＭサウンドシンセサイザユニット“ＳＦＧ－01”及び，ディスクサポート版“ＳＦＧ－05”は，４オペレータ＆アルゴリズムのＦＭ音源を，８チャンネル搭載して，本格的な活用ができます。最近各社のパソコンに採用されはじめたＦＭ音源ＬＳＩは，ＦＭ音源３音＋ＰＳＧ３音となっています。

ＳＦＧ－01，05は，いろいろな方法で操作できます。四つほどあげてみましょう。

❶ミュージックキーボード（ＹＫ-01,10,20）を接続して，演奏する。

各種機能を備えたデジタルシンセとして，使用できます。

❷ＦＭミュージックマクロ（ＹＲＭ-11,51）を使う。

これはＦＭ音源を操作するコマンドを備えた拡張ＢＡＳＩＣで，ＭＳＸ-ＢＡＳＩＣの命令もすべて併用できます。グラフィックを表示しながら自動演奏する，ＡＶプログラムもＯＫです。また，音声合成も可能で，話すことも，歌うこともできます。

❸ＦＭミュージックコンポーザ（ＹＲＭ-15,55）を使う。

画面の大譜表に，音符や各種記号を入力すれば，楽譜どおりに演奏します。八つのパートを，それぞれ異なる音色で，ステレオ定位させたオーケストレーションも可能です。演奏データによる曲集（コンピュータミュージックコレクションＣＭＣ－01～06）も，利用できます。

❹ＦＭオートアレンジャー（ＣＭＰ－01）を使う。

コンポーザと似ていますが，こちらはメロディとコード進行を入力すれば，伴奏部は自動的にできあがります。作成した演奏データは，コンポーザと互換性があります。

なお，ＳＦＧ－05と，ＹＲＭ－51，55またはＣＭＰ－01を組合せた場合，ディスクを使用できます。

❶の場合，スロットはひとつでＯＫですが，他の場合２スロット必要です。さらにディスク・ドライブを使用する場合，３スロットが必要となります。スロット拡張の方法は，機種によって異なりますので，それぞれのメーカーに問いあわせてください。

なお，以上の他にも応用ソフトが豊富に用意されていますので，くわしくは本誌のＹＡＭＡＨＡの広告を見てカタログを請求して研究してみてください。

〔回答者：**ＹＩＳ００３**〕

Q　❶ヤマハのＹＩＳ604／128を買おうと思っています。ＲＧＢ出力の端子はあるのでしょうか？また，どのＲＧＢテレビがいいですか？

❷ヤマハのミュージック・コンポーザ用ビートルズ（ＣＭＣ－04）のプログラムはミュージックコンポーザ“ＹＲ－Ｍ15”で使用することはできますか？

❸マウスの使いかたを教えてください。

〔栃木県塩谷郡・**堀川彰之**〕

A　❶「21ピンＲＧＢマルチ」端子のついたＴＶ用の信号がでます。この端子は日本電子機械工業会で規格を定めていますので，どのメーカーの製品でも使えます。ただし，80桁の表示では，「2000文字表示」のものでないと，読みにくいでしょう。画面の色調や鮮明感等，機種によって微妙にちがいますので，本体デザイン等を含めて，自分の好みで選びましょう。

なお，８ピンの「デジタルＲＢＧ端子」テレビは，使用できません。

❷もちろん，ＯＫです。

ただし，ＦＭミュージックコンポーザ（ＹＲＭ－15）は，ＦＭサウンドシンセサイザユニット（ＳＦＧ－01または05）と併用するソフトで，これ単独では使えません。念のため。

❸ＭＳＸマウス（ＭＵ－01）は，ＣＰＵを内蔵していて，机の上等で動かすことにより，内蔵のボールの回転から，移動方向と距離を読みだします。

メニュー画面等では，マウスの移動に連動して画面上のポインタが動きますので，希望する絵文字（アイコン）などのところに移動させて，マウスのボタンを押す（クリック）ことで，目的を達します。逆に，ボタンを押したまま移動（トラッキング）し，目的の所で指を離すこともあります。

グラフィック・ソフトでは，マウスを動かすことにより，思いどおりの曲線を描くこともできます。

人間の感覚とマッチした操作が可能で，今後パソコンのポインティング・デバイスの主流となることでしょう。

当然ですが，マウスをサポートしたソフトでなければ，使用できません。ヤマハでは，グラフィックを中心に，マウス・サポート版ソフトを各種用意しています。ＭＳＸ２では，ＢＡＳＩＣがマウス・サポートしています。　〔回答者：**ＹＩＳ００３**〕

Q　富士通のＦＭ－７の裏側にあるディップ・スイッチについての質問です。買ったときには１～４までＯＮになっていたのですが，友人から聞いて，３，４をＯＦＦにしてやってみました。しかし，どうも調子がでないのです。

１～４をすべてＯＮにしておいてもだいじょうぶでしょうか。また，ほんとうは，どうしたらいいのでしょうか。

ちなみにボクは本体とデータ・レコーダだけを使っています。

〔大阪府豊能郡・**木戸　肇16才**〕

A　１，２番をＯＮにするのは，ＲＯＭモード，またはＤＩＳＫモードです。ですから，ふつうは１，２番をＯＮにしておいてください。

１番をＯＮ，２番をＯＦＦにするとＤＯＳ（ディスク・オペレーション・システム）用のモードになりますから，木戸君の場合は関係ありません。

４番をＯＦＦにすると，倍速動作モード（８ＭＨｚ）になり，ＯＮの場合は標準動作モード（4.9ＭＨｚ）になります。

なお，３番は予備ですから使用されていないので，まったく気にすることはありま

せんよ。

木戸君，FM－7といっしょに付いてきたマニュアルを，ぜひもう一度読んでください。

〔回答者：**FM-77エビ**〕

Q あの富士通のFM－NEW7を買って半年。グラフィックやサウンドの良さから購入を決定しました。今はBASICの勉強にはげんでいます。いっしょに買ったFM音源カードのことなんですが，うまい使い道がわかりません。音源カードはF－BASICにも使えるのですか？　わからないことがいっぱいあるので，FM音源カードの活用法を教えてください。

〔千葉県成田市・**箱田　純13才**〕

A このFM音源カードは，FM音源用ICを搭載しているので，PSG3重と，FM音源3重の計6重のサウンドを出力することができます。いっしょに入っているスピーカや，オーディオ用のスピーカをつなぐとより本格的なサウンドを楽しむことができますよ。

またソフトが付いていたと思いますが，この「スーパーシンセ」を使えば，パソコンのキーボードが，そのままシンセサイザーの鍵盤として使えたり，マルチ録音や再生機能，演奏内容の譜面化なども可能になります。要はヤル気！ゲームだけでなく，ミュージック・マシンとして，FM－NEW7を活用してください！

〔回答者：**FM-77エビ**〕

Q ❶：FM－77AVの640×200ドット2画面とは，どちらか片方を表示するのですか？または，両方同時に，しかも重ね合わせて表示させることは可能でしょうか。

重ねたとき，上の画面に描いたものを消しても，下の画面はそのまま残るといったぐあいになります？

またF－BASICでも，このようなことはできますか？

❷：FM－77AVに，Z80AやFM－Xとつなげる「FMインターフェースカード」を付けることはできますか？

❸：FM－77AVのハードウエア・スクロールは，FM－7と同じですか？それとも1ドット単位でのスクロールが可能になったのですか？

❹：FM－77AVのメモリMAPはどうなっているのですか？

❺：FM－77AVのF－BASIC 3.3で，PSGのPLAY文みたいに，FM音源と他の処理の同時進行はできますか？また，FM音源とPSGを同時に鳴らすことはできますか？どうか教えてください。

〔神奈川県横浜市・**広部厚紀14才**〕

A ゲッ！すごくたくさんの質問ですね。できればお1人様1問というルールを守ってくださいね。できるだけたくさんの人にQandAのチャンスを与えてあげたいので……。

では，お答えします。

まず❶についてですが，これは2画面のうち，どちらかを表示します。F－BASICのV3.3の8色モードでは，96Kバイトの VRAMを二つのページにわけ（4096色モードでは1画面），画面に表示されるページと，グラフィック・コマンドの処理の対象となるページとをそれぞれ独立に選べますから，上手に組合わせて使えます。

つぎは❷についての答えです。FM－7AVでは，拡張用のスロットがありませんので残念ながら「FMインターフェースカード」は使えません。

❸について答えます。FM－77AVではスクロール機能が強化されており，横8ドットごとにタテ1ライン（ドット）ごとのスクロールが可能になっていますよ。

❹の質問のメモリマップは**第1図**のようになっています。

最後の質問の❺について答えます。FM音源と他との同時進行は可能です。PSG3音とFM音源3音を同時に鳴らすこともできます。

〔回答者：**FM-77エビ**〕

Q ぼくはこれからX1F（M20）を買うことをけんとうしているのですが，カラー表示能力や，V－RAM，メインRAMなどがはっきりわかりません。Turboのことはよく記事になっていますがFのことについてはやってくれない！よろしくお願いします。

〔奈良県宇陀郡・**中村博和15才**〕

A X1FのRAMはつぎのとおりです。▶プログラム用RAM＝64KB▶テキスト用VRAM＝4KB▶ユーザー用キャラクタ＝6KB▶グラフィック用V－RAM＝48KB

カラー表示能力（グラフィック表示）はつぎのとおりです。

640×200　1画面 ｝カラー8色（ドットごとに指定可能）
320×200　2画面

640×200　3画面 ｝カラー8色（ドットごとに指定可能）
320×200　6画面

BASICのPAINT命令で中間色の指定もできます。

〔回答者：**多田太郎**〕

★　★

■応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。

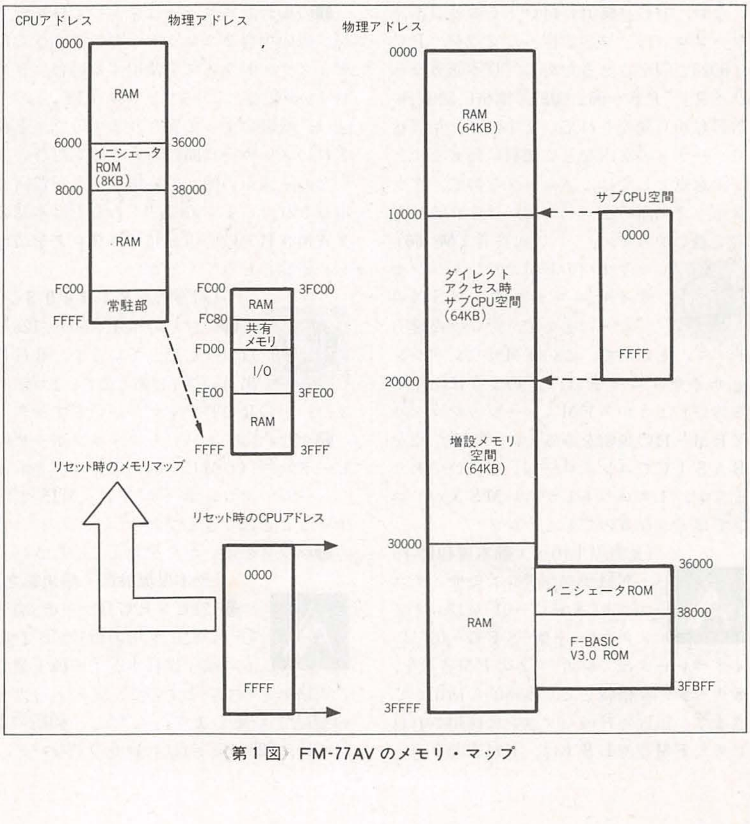
②質問対象メーカーは，1ハガキ1社にしてください。

③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。

④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。

⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係



第1図　FM-77AVのメモリ・マップ

HOT INFORMATION

ますます盛りあがる ベーマガ'86・50キャンペーン

お正月気分もぬけて，いっしょうけんめい勉強に，スポーツに，はたまた，ゲームにと，がんばっていることと思います。

さて，ベーマガも'86年8月号で創刊50号を迎えることは知ってるよね。そこで，創刊50号を記念して，今，'86・50キャンペーンを実施中だってことも……。

そこで，もうキミは，ベーマガを知らない友だちに，ベーマガのおもしろさを教えてくれたかな？ えっ，まだ？ いちはやく50万人の仲間を増やそうよ。

というわけで，編集部では，愛読者を増やしてくれたみなさんに贈るホットなプレゼントを用意していますよ。当選者発表もだいだい的に行なっています。

プレゼントのくわしい内容は，このコーナーの一番最後に載っています。

映像をアートするMSX2 松下の「FS-5500」

松下電器から，画像処理能力を強化したMSX2パソコン「FS－5500」が発売されました。

FS－5500は，スーパー・インポーズ，デジタイズ（ビデオやテレビなどの動いている画面の1画面を静止画として取り込む）機能を内蔵し，ビデオRAM128Kバイトを実装。ビデオやビデオディスクなどの映像機器に接続しての映像編集に威力を発揮します。

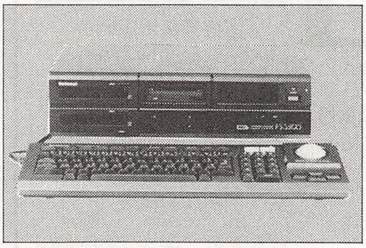
その機能をフルにいかした映像編集用ビデオ・グラフィックス・ソフトもついています。

さらに，テンキーに加え，キーボードにボールマウスがついているのも大きな特徴です。また，二つの標準スロットに加え，専用スロットを三つ装備，各種のオプション・ボード（別売）を3枚まで本体内に実装可能です。

価格は，3.5インチFDD1基搭載のFS-5500F1が188,000円，2基搭載のFS-5500F2が228,000円。どちらもメインRAMは64Kバイトです。

なお，2,000文字対応の鮮明画像が楽しめるパソコン対応テレビ「TH15－M5G（価格：99,800円）」も発売されました。

問い合わせ先：〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASICマガジン」係



《写真1》松下「FS－5500」

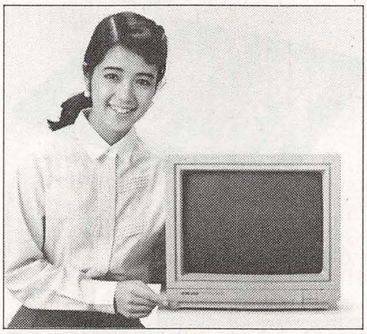
シャープからアナログ対応 パソコン用ディスプレイ発売

最近，パソコンのカラー出力がますます多色化し，これまでのデジタルRGBだけでなく，中間色もだせる4,096色対応のアナログRGB出力のものも多くなりました。

このほど，シャープから発売された14インチ高解像度のディスプレイ「CU－14A2」（価格99,800円）は，このアナログRGBに対応し，文字数最大4,050文字が表示できるタイプです。

外形寸法は，幅348mm×奥行384.5mm×高さ318mm，重量は11kgと，このタイプとしては軽量化が実現されています。

問い合わせ先：〒329－21 栃木県矢板市早川町174 シャープ電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部「マイコンBASICマガジン」係



《写真2》シャープ「CU－14A2」

東芝のパーソナル・ワープロ 「JW-P21F」発売

「ワープロほしいなあ」。最近，こんな声がたくさん聞かれるようになりました。ワープロも，どんどん進歩し，しかも低価格になってきましたが，このほど，東芝から発売された，「JW－P21F」（価格148,000円）は，数年前なら，大型の専用ワープロでも持てなかった機能をそなえているからビックリです。

文字の大きさを60×60倍角まで印字できる拡大文字，B4判の横書き印刷も可能なタテヨコ変換印刷，原稿用紙印刷などの機能を持ち，3.5インチのフロッピーディスク・ドライブ内蔵，3行×40字の大型ディスプレイ，約82,000語の日本語辞書内蔵で，意気投合，雨天順延，開口一番などを入力できる性能をほこっています。

もちろん，学習機能を持っていますから，よく使われることばはすぐに取りだせます（センタリングや罫線（けいせん），反転文字など，たくさんの編集機能もあります）。



《写真3》東芝「RUPO-JW-P21F」

大きさは350×352×80mm，重量は5.2kg，電源は単一電池4本，またはAC100V（オプションのアダプタ使用）となっています。

とても書ききれないほどの内容ですから，興味のある人はカタログを取り寄せて研究してみてください。

問い合わせ先：〒108 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝家庭情報システム営業部「マイコンBASICマガジン」係

ビジネスに活用できる 計算手帳カシオのBC-500

あらかじめ設定できる「数式記憶機能」と，スケジュール，電話番号などを記憶検索できる「データバンク機能」，さらに「比例計算機能」を持った計算手帳型の小型計算機「BC－500」（価格14,800円）が発売されました。

英・数字だけでなく，カタカナも入力できますし，カレンダーも入っていますから，年のはじめに，年間スケジュールをメモしておける，まさに電子式手帳というわけです。

表示は24ケタ大型液晶表示なので，長いメッセージや計算式も一目でわかるようになっています。

お金によゆうのある人は，お父さんへのプレゼントにいかがですか？

大きさは130×77×18mm，重量は165g（電池込み）となっています。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2－6－1（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱「マイコンBASICマガジン」係



《写真4》カシオ「BC－500」

★　★　★

HOT INFORMATION

MSX,MSX2＋マウスで パソコン・グラフィックを楽しもう

ＭＳＸ，ＭＳＸ２用に，マウスで美しいパソコン・グラフィックを描けるソフト「ＣＨＥＥＳＥ２」(価格6,800円，ＭＳＸ２用ＲＯＭカートリッジ)，「ＭＳＸマウス＋ＣＨＥＥＳＥ２」(価格17,800円)が(株)日本エレクトロニクスから発売になりました。また〝ＭＳＸマウス〟単品も価格12,800円で発売されました。

このＣＨＥＥＳＥ２を使うと，画面上のアイコンを選ぶだけで，作図，文字出力，ペイントやスクリーン・トーン，さらにカラー・シミュレーションなどができます。

また，ＭＳＸマウスは，ジョイスティック・ポートにつながるので，ＦＭ－77ＡＶをはじめ，ＭＺ－2500，ＳＭＣ－777，ＮＥＣのＳＲ，ＴＲ，ＦＲ，ＭＲと表示された機種にも対応しています。

問い合わせ先：〒107 東京都港区南青山7-3-6 南青山第22大京ビル ㈱日本エレクトロニクス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真５》日本エレクトロニクス「MSXマウス＋CHEESE ２」

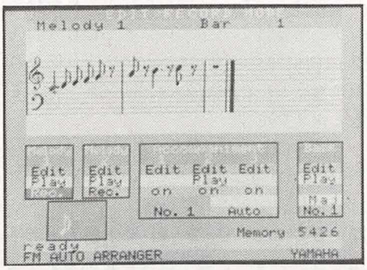
MSXにFMサウンドの 自動演奏をさせよう

ＭＳＸパソコンに，ヤマハのＦＭサウンド・シンセサイザー・ユニットを組み合わせて使っている人にとって，待望のソフト「ＦＭオート・アレンジャー」(価格9,800円)が発売になりました。

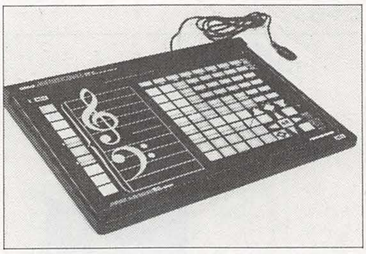
このシステムを動かすと，ミュージック・キーボードからのリアルタイム録音や，楽譜でのステップ入力エディットができ，さ



《写真７》ヤマハ「ＦＭオート・アレンジャー」



《写真７》「ＦＭオート・アレンジャー」の画面



《写真８》「ミュージック・パッドＭＭＰ01」と「パッド・シートＭＰＳ01」

らに，自動的に３声のハーモナイズ作成も可能で，しかも，ＦＭ音源の94音色で表現できるというすぐれものです。

また，同時に発売された「ミュージック・パッド」(価格19,800円)は，パソコンのキーボードよりも楽譜のほうが親しみやすいという人のための入力用パッドで，効率よくコンピュータ・ミュージック作成ができるようになります。

問い合わせ先：〒430－91 浜松市浜松郵便局私書箱３号 日本楽器製造㈱ＡＹ－ＸＩ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

バンダイからパソコン版 「Ｚガンダム」登場

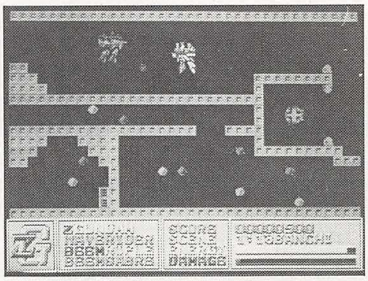
人気テレビアニメ「Ｚ(ゼータ)ガンダム」のゲームソフトが，いよいよ発売になります。

スピードの速いウェーブライダー（飛行機型）に変形できるＺガンダムを操作して敵を撃ち，敵基地の心臓部である炉心を破壊するのが君の指命。おなじみのモビルスーツ〝ハイザック〟〝ガルバルディ〟…etc.が君の行く手をはばんできます。大ヒットしたテグザー(ゲームアーツ)・タイプのゲームですが，敵の攻撃をつかさどっているレーダーや戦闘衛星があって，それらをいかにやっつけるかなど，頭もおおいに使わなければなりません。

アニメファンはもちろんですが，「近ごろシューティング・ゲームが少なくて」とボヤいている人には，オススメできます。

機種は，ＰＣ－8801/mkII/ＳＲ/ＦＲ/ＭＲ，ＦＭ－７，Ｘ１用。価格は５インチＦＤ版(ＰＣ－8801シリーズのみ)が6,800円。テープ版が4,800円です。

問い合わせ先：〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイＥＬ事業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真９》「Ｚガンダム」ハイザック出現！ビーム・ライフルで撃て!!

人気キャラが勢ぞろい ナムコ'86カレンダー

ナムコの'86年版カレンダーが発売になりました。今年は，ドラゴンバスターやパックランドなど，おなじみのゲームをＣＧ(コンピュータ・グラフィック)にしたもの。たて13センチ×よこ18センチのかわいい卓上型ですから，机の上に置けば，お気に入

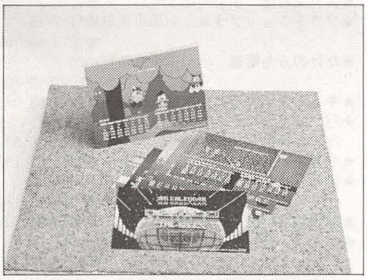
りのゲーム・キャラクターの顔をながめていられます。勉強もはかどる…かな？
1・2月…ゼビウス
3・4月…ポールポジションII
5・6月…パックランド
7・8月…ギャラガ
9・10月…メトロクロス
11・12月…ドラゴンバスター
の6枚組で，価格は500円です。

500部限定販売。お早めに！

ナムコ・カレンダーは，電波新聞社出版販売部でも取り扱っています。数に限りがありますので，お早めに。
問い合わせ先：〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 ㈱ナムコ営業本部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版販売部
通信販売もできます。送料は170円です。

ナムコ・カレンダーをプレゼント!!

このカレンダーを，ベーマガ読者5名にプレゼントします。ハガキに君の住所・氏名・年令と，だしてほしいキャラクター商品を書いて，**電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「カレンダー・プレゼント」係**まで。しめ切りは1月25日です。


《写真10》'86年版ナムコ・カレンダー

ナムコグッズ・コーナーのある『パソコンショップ／シグマ』

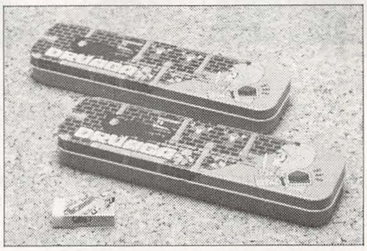
中京地区のパソコンの名所といえば，何といっても名古屋の大須。そこにある「パソコンショップ／シグマ」は，何と〝ナムコグッズ〟のコーナーを開設しました。
シグマといえば，パソコン関連の書籍，ソフトを数多く展示した異色のパソコンショップとして有名です。


《写真11》ナムコグッズが勢ぞろい！パソコンショップ／シグマの店内

とにかくソフト，書籍類なら何でもそろっていて，本の売れ行き調査などの問い合わせも各出版社から受けているほどです。
ところが，こんどは〝ナムコグッズ〟のコーナーができ，これも何でも手に入るようになったのです。
人気のペーパーバッグや下敷き，カンペン，バッジ，トレーナー等がズラリ！しかも，品ぞろえがバッチリということですから，とにかく一度はのぞいてみる必要大ありですね。
ただし，人気商品だけに，品切れということがあるかもしれませんから，**〒460 愛知県名古屋市中区大須3－30－37 ☎052－251－8334**まで，あらかじめ問い合わせておくのもよいでしょう。

やったネ！ドルアーガの塔トレジャー・ボックス

Tシャツ，トレーナー，ペーパーバックと，ナムコ・オリジナル・キャラクター・グッズを発売してきたペンタン（発売元電波新聞社）から，「ドルアーガの塔 トレジャー・ボックス」がお目見えします。
中身は，カンペン・ケースとえんぴつ（1ダース），消しゴム（2個）のセット!! とくに，えんぴつは1本1本にブラックナイトやカイやギルなど12の別なキャラクターが描かれた労作なのです。これはもう，買うっきゃありませんゾ。
1月20日から堂々発売開始。価格は1,500円。送料は350円です。このトレジャー・ボックスを仲間に加えれば，君のキャラクター・グッズ・コレクションも，もうカンペ


《写真12》これさえあれば君も学校の人気者！

（ン）キ!?（影：ブッ，苦しいなあ）。

ベーマガ編集部より豪華なお年玉

編集部から読者のみなさんへのお年玉は，新発売の「ドルアーガの塔 トレジャー・ボックス」（10名様）です。
影：お年玉か，もう何（十）年ももらってないな。
編集長：影くんには，ベーマガ50キャンペーンが成功したあかつきにプレゼントするよ。
影：ど，読者のみなさん，ご協力を!!
ということで，ご希望のかたはハガキに①欲しいパソコン名 ②欲しいソフト名（いくつでも） ③パソコンに関して，今一番知りたいこと ④あなたの住所・氏名 ⑤あなたがベーマガを読むことを勧めたお友だちの住所・氏名・年令を記入して
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「お年玉プレゼント」係
影：みんなで増やそうベーマガの輪！
つぐ美：…すごーく，古いんじゃない？

★当選者発表
なお，1月号の当選者はつぎのみなさんです。本人／紹介者というかたちで名前を両方載せて発表させていただきます。
▶坂口明夫君／古賀つよし君▶岩朝誉史君／大本圭一君▶田代　圭君／高垣　晋君▶羽鳥和典君／三輪隆弘君▶堀川裕樹君／田中義史君▶大木克彦君／利根川　明君▶船橋　晃君／三橋康博君▶古澤　純君／瀧澤達弥君▶守山真生君／中島清郎君▶山田浩司君／深澤圭一君

で・ば・ぐ
★1月号96ページ「SUPER ALPINIST」のプログラム・リストと同98ページ「まいまいかぶりっ子Part 1」のプログラム・リストが入れ替わっていました（JR-200用）。
★1月号113ページ「弥姫絵の剣」のプログラム・リスト中470行が不鮮明でした。470行は以下のとおりです（MSX用）。

```
470 Y=Y+YY:YY=YY+.5:PUTSPRITE4,
    (A,Y),C,21,IFY<200 THEN470
```

★1月号253ページ，ペーパー・アドベンチャーの行番号107がぬけ，109になっていました。正しくは，107 ついに出口だ！➡103 です。

全国 DP マイコンソフト取扱店一覧

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2　扇寿ビル　☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目　札信ビル　☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目　☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目　☎0166-26-2251
★そうご電器　小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14　☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20　☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目　北洋ビル　☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17　☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目　☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号　☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1　☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13　☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1　コスモビル　☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目　大槻ビル　☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目　丸井今井　☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目　サニーデパート3F　☎0155-23-1161
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目　サンプラザ　☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2　彩華デパート　☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目　☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17　☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3　☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2　☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1　☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2-6-26　☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3-3-1　☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14　☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1　☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1　☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1　☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6　☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10　☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26　☎0178-45-5570

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33　☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1　☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12　☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3-7　☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62　☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54　☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31　☎0222-27-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24　☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21　☎0222-25-5290
★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4-1-28　☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5　☎0222-24-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市中央2-12-7　☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8　☎0222-71-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6　☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2　☎0188-64-3-61
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18-3　☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1　☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3　☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下　☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン天童店：天童市老野森1-11-6　☎0236-53-0622
★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6　☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4　☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43　☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2　☎0237-86-0131
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5-53　☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23　☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15　☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-11　コルニエッタヤ　☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31　☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7　☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13-1　☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86　☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26　☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17　☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1-13-20　☎0292-26-4170
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6　☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13　☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5-17-17　☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市新峰町4-21-8　☎0294-23-0555
★ＯＡショップ浦井：水戸市南町3-3-39　☎0292-27-2695
★丸善無線電気(株)土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1-30　☎0298-22-7601

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17　☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14　☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12　☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2　☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28　タイメイビル2F　☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22　☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48　☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5　ウスタム高橋1F　☎0273-27-5580
★青木電気サービス：高崎市新町80　☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2　☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21-3　☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1　☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23　☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1　☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17-13　☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820　☎0278-2-3653
★ギャムズ：高崎市中居町4-17-2　☎0273-53-0813
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14　栄光ビル1F　☎0273-26-5221
★サカ井：高崎市問屋町1-10-26　☎0273-62-1500
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階　☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2　☎0272-34-1011
★パソコンランド２１：前橋市表町1-1-14　☎0272-23-4462

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6　☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1　コルソ4F　☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1　☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3　☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630　☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11　☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5　☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13　☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5　☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1　☎0486-43-0111
★福岡無線：川口市連雀町3-2　☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9　☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15　☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1-2-4　☎0492-66-5591
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483　☎0492-51-0960

全国マイコンソフト取扱店一覧

★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2-47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632-1 ☎0485-36-1155
★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千葉県》

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

《東京都》

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1-21-5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2-27-12（十条駅前） ☎03-9-5-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Fマイコンコーナー：新宿区西新宿1-1-3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11 ☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3-14-5 ☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3 ☎03-734-5171
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1-3 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090（代）
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5-1-21 ☎0426-42-6211
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機(株)7号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★東洋電機(株)門前仲町店：江東区富岡1-8-5 ☎03-630-5151
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-8 ☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1 ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S・C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1-15-9 ☎03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4-3-2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12-18 ☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号 ☎03-268-1159

《神奈川県》

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★FLEX小田原：小田原市城山1-4-1 新幹線ビル2F ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢崎町店：横浜市中区伊勢崎町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ山和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775

《新潟県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★星光ベーシック：南魚沼郡湯沢町駅通り ☎0257-85-5067
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63-17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富山県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-12 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石川県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-42-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福井県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-21-2360
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★ＷＡＣ渡辺商会：敦賀市中央町2-5
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112　☎0776-27-1563

《山梨県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20　☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1　☎0552-32-5111

《長野県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎02627-2-1817
★リッチランドＲＡＣ：佐久市大字取手町183　☎0267-62-7522
★パソコンシティ２０００：伊那市大字伊那3446-21　☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116　☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2　☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14　☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301　☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6　☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1　☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20　☎0266-52-3287

《岐阜県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43　☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10　☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20　☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55　☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9　☎0582-64-1995

《静岡県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2　☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7　☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2-11-9　☎0542-85-1181
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8　☎0534-72-1102
★日経社三島店：三島市一番町20-3　☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12　☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18　☎0544-26-5201
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68-2　☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44　☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21　☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85-11　☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6　栄ビル1F　☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11　☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3　☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1　☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15　☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6　☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3　☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1　☎0545-52-4006
★イナイマイコンセンター：沼津市城内字町方町8-1　☎0559-62-4831
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5　☎0559-22-6500
★メルバ静岡店：静岡市馬渕1-151-23　☎0542-54-5338
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19　☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397　☎0534-53-2762
★オーディオトヨダ掛川店：掛川市北門38　☎05372-4-1362
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1　☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27　☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595　☎05378-6-7221
★ユニー吉原店バルザ：富士市国久保　☎0545-53-1040
★ユニー駿東店バルザ：駿東郡清水町伏見字泉頭58-1

《愛知県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15　☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28　☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86　☎052-263-1660
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21　☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1　☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86　☎0568-83-2515
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄3-4-5　☎052-261-9201
★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2　☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F　☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40　☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1　☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町伏見80-1　☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37　☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22　☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久手町1-45　☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126　☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26　☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊国通1-13　☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通　☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12　☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5　☎0532-54-6328
★ユニー一宮バルザ：一宮市両郷町1-6　☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷バルザ：刈谷市南桜町2-56-1　☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1　☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4　☎0569-23-2795

《三重県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15　☎0593-51-6482
★ジャスコＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町6-2　☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31　☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森2-1-19　☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4　☎0596-24-8111
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21　☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1　☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225　☎0598-51-6111
★ＫＡＷＡＩホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1　☎05972-3-0411
★ＫＡＷＡＩカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5　☎05972-3-0333
★ＫＡＷＡＩカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064　☎05994-3-3131
★ＫＡＷＡＩホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272　☎0593-87-0801
★ＫＡＷＡＩホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456　☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566　☎05956-4-0811

《滋賀県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2　☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29　☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1　☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761　☎0775-52-4703

《京都府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65　☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街　☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東　☎075-801-8331
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81　☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m　☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル　☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル　京都電工内　☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル　☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31　☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6　☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1　☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル　☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114　☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル　東塩小路町702　☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル　恵美須之町549　☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1　☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1　☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30　☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6　☎0774-32-4011

《大阪府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4　☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4　☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6　☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19　☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＦＭランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14　☎06-643-2039
★ぱそこん亭ＰＣランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8　☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3　☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3　☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1　☎0729-39-9206

★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J＆Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★J＆Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★J＆Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J＆P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J＆Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★(株)コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満1-3-3 ☎06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋8ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-644-5011
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★J＆P高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵 庫 県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPACE：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★J＆P姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松野町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★(株)イナハラ大丸店：神戸市中央区明石町40 大丸神戸店内 ☎078-331-8121
★マイコンショップWAIDA：加古川市平岡町新在家615-1 ニチイ加古川ショッピングデパート3F ☎0794-25-3090
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈 良 県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和歌山県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-3 ☎0734-32-5121

★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661

★J＆P和歌山店：和歌山市元寺町4-3 ☎0734-28-1441

★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島根県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396

★MISA：邑智郡石見町矢上

《岡山県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107

★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120

★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広島県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581

★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111

★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993

★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451

★シナプス1：広島市中区八丁堀8-12 今本ビル3F ☎082-228-1230

★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239

★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7 ☎0848-25-4582

★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311

★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674

★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127

★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476

★マイコンショップYET：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411

★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122

★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625

★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151

★上杉電機：東広島市西条岡町4-17 ☎0824-23-3535

★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295

★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155

★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511

★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110

★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24

★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011

《山口県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478

★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600

★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010

★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075

★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22

★OAセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707

★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080

★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238

★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550

★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850

★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333

★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳島県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134

★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155

★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245

★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香川県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111

★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545

★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733

★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2-14 ☎0878-51-7222

★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493

★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131

★チャンネルハウス：高松市天神前4-1 ☎0878-61-0602

《愛媛県》

★マイコンハウス：松山市港町4-5-11 ☎0899-47-0765

★テジック興安：新居浜市新須賀町2-2-18 ☎0897-34-8286

★デジック：松山市本町6-6-7 ☎0899-24-0914

★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5-5-5 ☎0899-41-8751

★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高知県》

★メルバ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612

★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福岡県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339

★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281

★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755

★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597

★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000

★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155

★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688

★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478

★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367

★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588

★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717

★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131

★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011

★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944

★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249-1 ☎092-293-3434

★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080

★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111

★Daiichiナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701

★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541

★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131

★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774

★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468

★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077

★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1 ☎09432-3-5181

★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521

★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484

★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422

★Daiichナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521

★Daiichナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903

★Daiich周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728

★Daiichナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501

★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411

★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990

★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664

★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐賀県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205

★ZEROⅠ：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883

★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236

★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長崎県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079

★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-1333

★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690

★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-36-4151

★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860

★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729

★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578

★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊本県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500

★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111

★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180

★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412

★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★マツフジ楠店：熊本市竜田町上立田1344-5 ☎076-338-5800
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43 ☎0965-32-7575

《大　分　県》

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4 ☎0975-38-1111
★パソコンショップＲＡＭ：大分市中央町2-6-26 ☎0975-32-3929
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10 ☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218 ☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1 ☎0985-27-4111
★寿電器都城店：都城市中町14-20 ☎0986-22-1258

《鹿児島県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町3-1 ☎0992-27-6093
★千年堂：鹿児島中町9-1 ☎0992-22-1600
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38 ☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11 ☎0996-25-0345
★馬場電機：鹿児島市中町3-5 ☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10 ☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13 ☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4 ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587-2 ☎0988-89-3931
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2 ☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33 ☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7 ☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12 ☎0988-62-2857



namco キャラクター・グッズ 続々,登場!〈通信販売〉

遊等生になっちゃうぞ。

ナムコファンの皆さん。ドルアーガの塔とマッピーの，トレーナーとペーパー・バッグが発売されましたよ！

パックマンＴシャツ，ポーチ＆タオル，パックマン・ペーパー・バッグと，いろんなキャラクター商品を発売していたペンタン（電波新聞社の姉妹会社）が，またもや，うれしいキャラクター商品を作りました。新発売のキャラクター商品は，多くのナムコファンのご要望に答えて，ドルアーガの塔，マッピーのトレーナーとペーパー・バッグです。トレーナーには，ドルアーガの塔がトップグレー，ホワイト，アイボリー，シャーベットグリーンの4種類，マッピーがイエロー，アイボリー，ホワイトの３種類がそろっています（サイズは各Ｓ，Ｍ，Ｌ，あり)。

ペーパーバッグも好評のパックマンに続き，マッピー，ドルアーガの塔と，ナムコゲームのヒーローが続々登場しました。今すぐにほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。



◀ドルアーガの塔のトレーナー



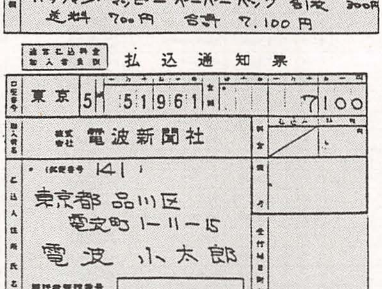
◀マッピーのトレーナー

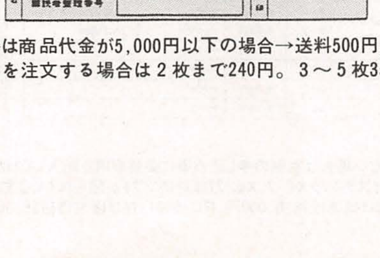


◀ドルアーガの塔のペーパー・バッグ



◀マッピーのペーパー・バッグ





手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入！③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（これを忘れると商品が送れません)。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は２枚まで240円。３～５枚350円。６枚以上500円です。

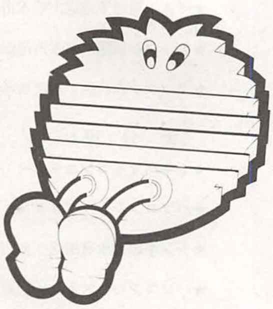
DEMPAマイコンソフト 製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、右の注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は下記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格+送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。



電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社 06-203-3361 西部本社092-431-7411
札幌支局011-641-5591 仙台支局0222-27-7211
静岡支局0542-54-6405 新潟支局0252-45-2526
金沢支局0762-63-8661 京都支局075-221-8021
広島支局082-228-5581 高松支局0878-61-3111
名古屋支局052-261-4541 下関支局0832-67-7478
関東総局0273-26-3206 熊本支局096-380-7500
松本支局0263-36-2266 鹿児島支局0992-26-3630
神戸支局078-391-5885

この注文書を切り取ってパソコン・ショップへ

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

商品名	発売元
①	(株)電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田一ー十一ー十四 TEL〇三ー四四五ー六一一一
②	
③	
部	

注文日　　月　　日

注文者住所氏名

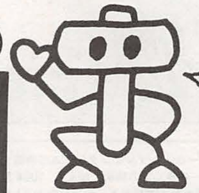
	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5"2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード(PC-9801-14)対応
	PC-9801F	FD(5"2DD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801M	FD(5"2HD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801mkII	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801/SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801/mkII/SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8801/mkII/SR	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8001mkII SR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	ゼノン	
	PC-8801mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	
	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	PC-8801 (N-BASIC)
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkIISR
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,300円	ゼビウス	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR PC-6601/SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
PC-6600シリーズ	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkII SR PC-6601/SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	花札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
FM-77	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD (3.5")	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD (3.5")	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD (3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD (3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD (3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-77	FD (3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD (3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200, MZ-80KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200, MZ-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモン・クリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	花札	X-1/C, CS, CK, X-1D, ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C/D/CS/CS K X-1ターボ, X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモン・クリスタル	X-1/C/D/CS/CK X-1ターボ, X-1F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1C, D, CS/CK X-1ターボ, F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	マッピー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモン・クリスタル	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X-1Fモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
オリジナルジョイスティック	X-1 PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77
ナムコキャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	パックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガのギルTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	パックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバッグ		150円		
	マッピーペーパーバッグ		150円		

- お店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入してわたして下さい。取寄せてもらえます。
- オリジナルジョイスティックXE-7、XE-77は対応ソフトが限られています。上記の表をご確認ください。
- PC-9801U-03は標準価格20,000円、PC-9801-14は標準価格28,000円でNECから発売されています。

期末テストもこれで安心！君の教科書・参考書から　自分の教材がつくれる　中学生・高校生向きの大工さんシリーズ!!

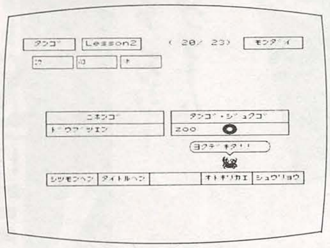
英語大工さん



家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは買ってすぐ使えるようにできているので、買ったその日にきみの秘密兵器ができあがります。

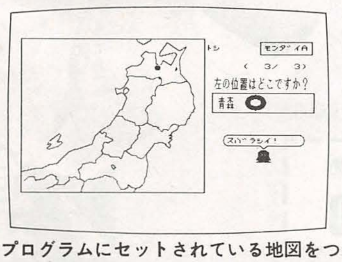
英語大工さん



期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！　自分の教科書・習ったレッスン・そして苦手な単語を登録すると効果的。できなかった単語は何回でもできるまでくりかえし問題に出てきます。

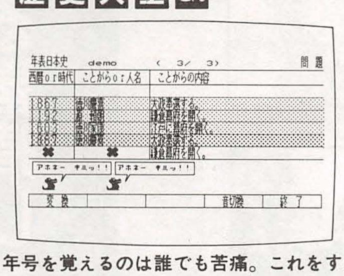
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本。

地理大工さん



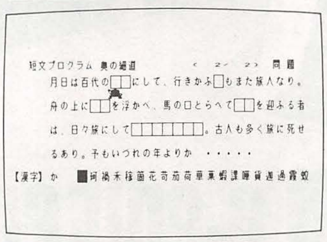
プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの８つの機能を持っています。地理大工さんの特徴は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本。

歴史大工さん



年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

国語大工さん

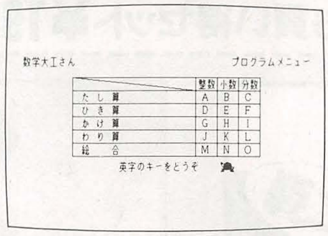


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

短文プログラムではきみの好きな文章を登録し、つぎに問題としたい箇所を５つまで指定します。すると、問題画面では指定した箇所が穴埋めの問題となって出てきます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の４本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

数学大工さん　四則演算編



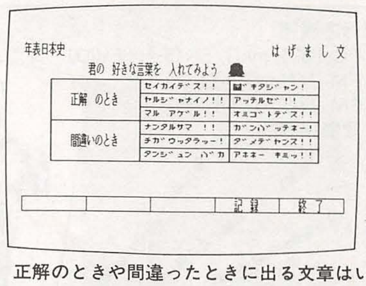
四則演算を整数、小数、分数に分かれてトレーニングする計算力養成ソフト。自分で問題を登録しておくこともできるし、パソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算形式か暗算形式かを選択できる・時間と正確さを競うコースがある・わり算ではあまりのある形式とない形式が選べるなど。

図形編は三角形や円を中心に種々な図形や問題文、ヒントを簡単に登録でき、長さや面積、角度の問題などいろいろな形式が可能。

Mather Duck Typing　マザーダック・タイピング

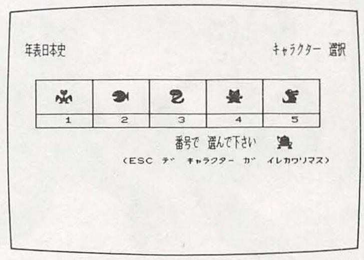
初心者からベテランまで使えるゲーム感覚のキーボードレッスン。FMシリーズFDのみ￥3000

はげまし文



正解のときや間違ったときに出る文章はいつも同じでは飽きてしまいます。そこで、大工さんシリーズではこの文章を自分自身への「励まし文」と名付け、自分でいつでも変えられるようになっています。

キャラクター



採点の結果、きみへのハゲマシブンを発信するのがこのキャラクター。その日の気分で好きなキャラクターを選んでやれます。

ご案内

● 大工さんシリーズ　○：発売中　開：開発中

機種＼教科	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 四則演算編	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	数学大工さん 文字式公式編
FM-7/NEW7	○	○	○	開	開	開	開	開
FM-77/AV	○	○	○	開	開	開	開	開
PC-8801シリーズ	○	○	○	○	○	○	開	開
PC-9801シリーズ(2DD)	○	○	○	○	○	○	開	開

各 ￥5,000

構　　成：5"FD(または3.5"FD)1枚＋バインダー型上級ケース＋詳細マニュアル

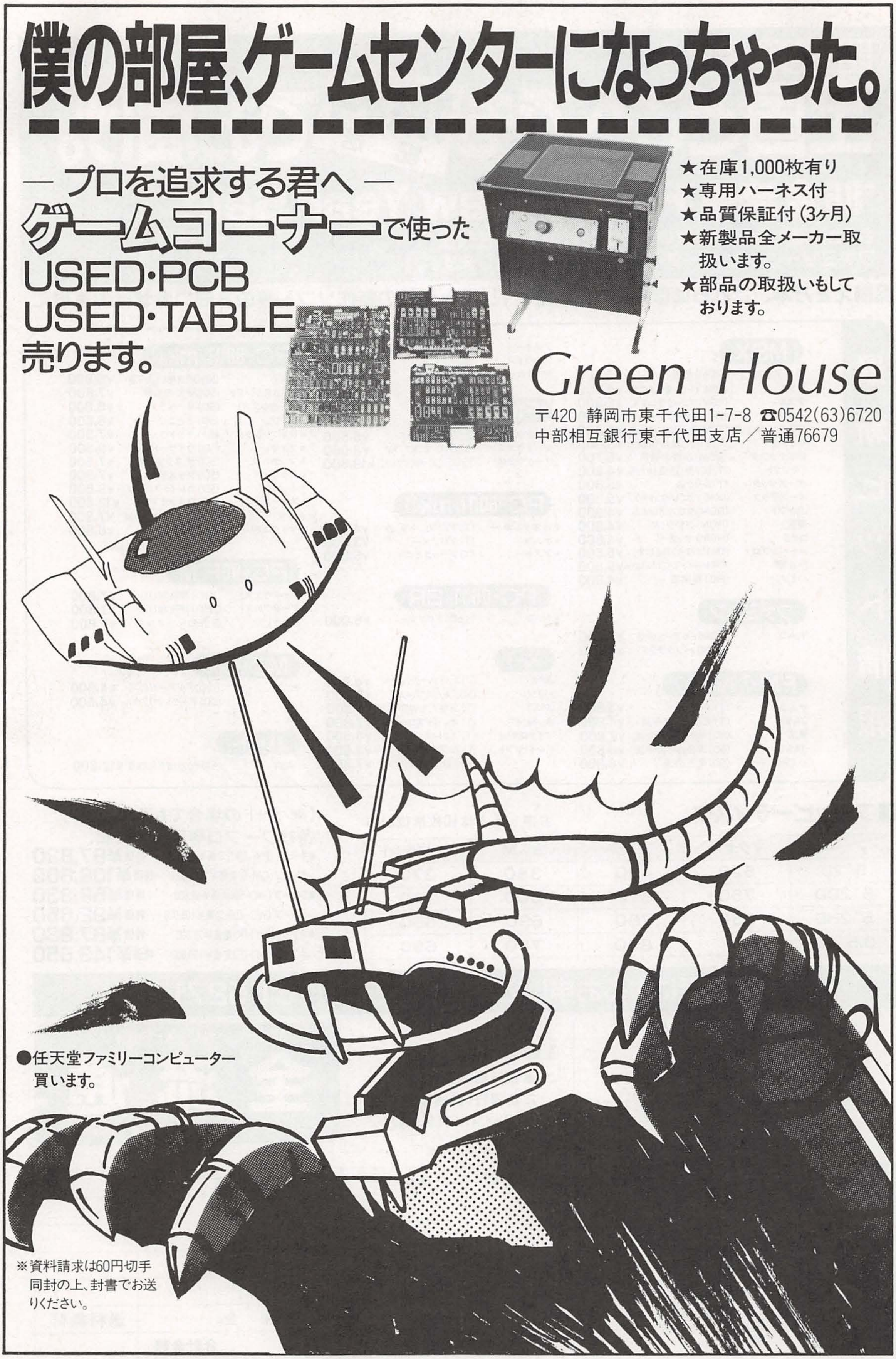
主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／リスト表示

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話で当社に直接ご注文ください。代金は商品到着後のお支払いで結構です。

学校・塾の先生へ：ご来社くだされば試用の用意もございます。

人とコンピュータを考える　ヒューマンソフト　〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902　☎03-981-7822


僕の部屋、ゲームセンターになっちゃった。
— プロを追求する君へ —
ゲームコーナーで使った
USED·PCB
USED·TABLE
売ります。
★在庫1,000枚有り
★専用ハーネス付
★品質保証付(3ヶ月)
★新製品全メーカー取扱います。
★部品の取扱いもしております。
Green House
〒420 静岡市東千代田1-7-8 ☎0542(63)6720
中部相互銀行東千代田支店/普通76679
●任天堂ファミリーコンピューター買います。
※資料請求は60円切手同封の上、封書でお送りください。

20万台の実績を誇る

SPITAL-JOY-STICK

JOY-88SR

《NEC・PC-8801MK-IISR》《PC-8801MK-II》
《PC-8001MK-IISR》

¥9,600

8方向JOY-STICK

新機構

◉8方向：1、2、3、4、6、7、8、9

◉X、Z、SPACE、RETURNの切換えができます。

◉4方向にも使えます。



耐久性抜群の本格設計

センターリング方式で操作性も抜群！

ゲームに合わせてスイッチが回転！

77本体のキーボード用コネクターにさしこむだけで、だいたいの市販ソフトがすぐ動作します。



JOY-7SA

《富士通FM-7／NEW-7》

¥9,800



新機構 スイッチが回転！

オートストップ システム 8方向JOY-STICK

◉8方向：1、2、3、4、6、7、8、9　◉オートストップ装置。5番キーに対応（センターにもどすとキャラクターが自動停止します。）◉スイッチはBREAK↔Z、SPACE↔Xの切換えが出きます。

新機構

JOY-77SA

《富士通FM-77》

¥11,000

オートストップ システム8方向JOY-STICK

◉8方向：1、2、3、4、6、7、8、9　◉オートストップ装置。5番キーに対応（センターにもどすとキャラクターが自動停止します。）◉スイッチはBREAK・SPACE⟷Z/X、RETURNの切換えができます。◉接続はキーボード用コネクタに差し込むだけ。

使いやすい!! 丈夫!!

トリガーIIが付いて新登場 JOY-6MG

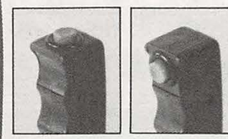
¥4,300

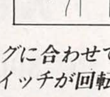
《適応コンピュータ》各社MSX

PC-6000シリーズ、X-1シリーズ、パソピア7、ATARIタイプ、etc………。その他（D型9Pコネクター）ジョイスティックの使えるコンピューターに適合します。（APPLE IIeを除く）

⦿このジョイスティックは当社のオリジナルの構造です。実用新案申請済ですので、無断で製造販売にはご注意下さい。







ゲームのフィーリングに合わせてスイッチが回転

①スイッチ部分を親指で上にあげる。②前にスライドさせる。③スイッチを好きな方向に、回転させる。④奥にスライドさせる。⑤下に押す。

JOY-801 MK-II	JOY-602 X	ファミリーキング
		必殺 操縦桿でやっつけろ コクピット型ハンディスティック 
《NEC・PC－8001MK II》 《NEC・PC－8001MK IISR》 ¥8,500	《各社MSX》トリガーI・II両用 ●NEC・PC－6000シリーズ ●シャープ・X1シリーズ ●東芝・パソピア7 ●ATARIタイプ ¥5,950	任天堂 ファミリーコンピュータ専用 1人用（Type－I） ¥3,980 2人用（Type－II） ¥3,800 注意 このジョイスティックは下記のゲームでは使用できませんのでご注意下さい。 ピンボール・ゴルフ・四人麻雀（以上任天堂）ナッツ＆ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ（以上ハドソン）けっきょく南極大冒険（コナミ） この製品は任天堂の許諾に基づき製造、販売しています。

Macro technica

スピタル産業株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-16-1
☎(03) 251－2918 代

SPITAL SANGYO CO：LTD
1-16-1 SOTOKANDA, CHIYODA-KU, TOKYO, JAPAN. 101

マクロテクニカ製品のお問合せ、または入手困難な方は当社までご連絡下さい。

■関東電子㈱ ☎03(257)6221　■本田通商㈱ ☎03(253)6465　■OAアプリケーションズ㈱ ☎052(852)4600　■デービーソフト㈱ ☎011(251)7462

■角田無線電機電子販売課 ☎03(255)2681　■㈱ニデコ ☎03(253)0761　■㈱サポート ☎06(633)3386

いい価格でお手もとに

※広告の商品以外も取り扱っております。

NEC

PC-9801VM2…………¥415,000
PC-KD851………………¥158,000
PC-PR201H……………¥288,000
定価合計　¥861,000

特別価格販売中！



EPSON

WORD BANK ……定価¥138,000
●快適な入力が楽しめる，文章一括変換
●質の高い12万語の辞書
●3.5インチのフロッピードライブ内蔵
●美しい24×24ドット印字

特別価格販売中！



パーソナルモデム

HORY

電話回線用コンピュータモデム
MK-300……定価¥29,800
CCITT勧告，V21準拠
通信方法　全2重
ボーレート　300ボー
N C U　簡易形(手動発着信)
インターフェース　RS-232C，カセットテープ端子
重量　635g



CENTURY

構内モデム　CM-300　定価¥24,800
CCITT勧告・V21準拠
通信方法　全2重　インターフェイス　RS・232C
ボーレート　300ボー　重量　350g
N C U　内蔵



SHARP

MZ-2500 Model 30
……………¥198,000
MZ-1D22
……………¥108,000
MF-2DD(10枚)　サービス
定価合計　¥306,000

特別価格販売中！



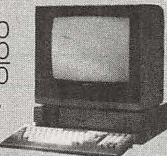
X-1 turbo Model 30
CZ-852C·¥278,000
CZ-850D·¥129,800
定価合計　¥407,800

超特別価格販売中！



X-1F Model 10
CZ-811C…¥89,800
CZ-811D…¥89,800
定価合計　¥179,600

特別価格販売中！



X-1F Model 20
CZ-812C·¥139,800
CZ-811C…¥89,800
定価合計　¥229,600

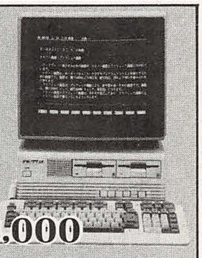
特別価格販売中！



富士通

FM-77L4
¥238,000
MB-27331
¥109,800
TR-24f
¥68,800
プリンターケーブル
¥4,000
定価合計　¥420,600

特別価格　¥258,000



FM-New 7　¥99,800
MB-27343　¥67,800
RGBカラーケーブル　¥1,800
データレコーダー　¥12,800
TR-24f　¥68,800
プリンターケーブル　¥4,000
定価合計　¥255,000

特別価格　¥138,000

FM-New 7
¥99,800
MB-27343
¥ 67,800
RGBカラーケーブル
¥1,800
TF-10FMII
¥125,800
#9040
¥12,000
定価合計　¥307,200

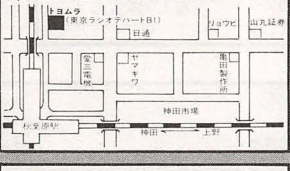
特別価格　¥148,000



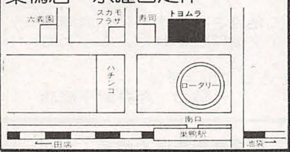
お知らせ

●トヨムラ中央店のマイコン売り場は，新ビル建築の為，秋葉店に移転させて頂きます。今後ともよろしくお願い致します。

東ラジ店・水曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



トヨムラ即決クレジット

最高60回まで出来ます
(但し，1回のお支払額は3,000円以上)
印鑑と身分証明書(免許証等)をご持参下さい
その場でお持ち帰り出来ます
各社クレジットカードも取り扱っております
日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

●秋葉店　〒101　東京都千代田区外神田1-8-6（丸和ビル2F）　☎03(251)1477
●宇都宮店　〒320　宇都宮市宿郷町365-7　☎0286(36)5315
●大宮店　〒330　大宮市宮原町3-515-2　☎0486(52)1831
●横浜店　〒232　横浜市中区松影町1-3-7　☎045(641)7741
●静岡店　〒422　静岡市八幡1-4-36　☎0542(83)1331
●名古屋店　〒460　名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2F）　☎052(263)1660
●東ラジ店　〒101　東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1）　☎03(253)4693
●巣鴨店　〒170　東京都豊島区巣鴨1-12-6　☎03(941)8621

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

お買い得新製品バザール

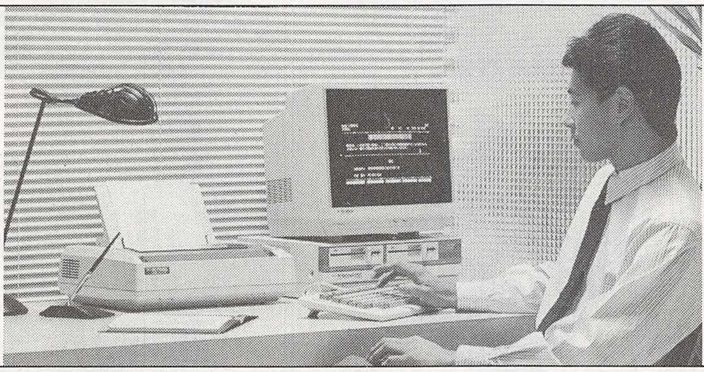


伝統の秩父みそをユーザーの方々にプレゼント。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-8801mkII MR

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能。
パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす
高性能パソコン
PC-8801mkIIMR。



ベストセラーの機能をさらにアップした、PC-8800シリーズの最上位機PC-8801mkIIMR。

PC-8801mk II MRは大容量の1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを内蔵。このクラス最大の記憶容量を実現しています。豊富なソフトウェア、ハードウェア資産を受け継いで、パーソナルレベルのビジネスニーズにも十分応える実力を備えています。

パーソナルユースでの利用範囲をひろげる、ゆとりの記憶容量。

本体に1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを2台内蔵。PC-8801mk II SR(model 30)に比べ容量は3倍、と大幅に拡大。従来の320Kバイトタイプのフロッピィディスクも、プログラムやデータなどの読み取り／書き込みができるので、いままでのPC-8800シリーズの豊富なソフトウェア資産を利用できます。

日本語BASIC、JIS第一、第二水準ROMを標準装備。使いやすさに徹した日本語機能。

N88-日本語BASICとJIS第一、第二水準の漢字ROM。新開発のN88-日本語BASICは定評あるN88-BASICに日本語処理機能を追加した強力版。

色彩豊かに、高度な表現が楽しめる高性能グラフィック。

専用のアナログ・ディスプレイ（PC-KD852）を使えば、512色のカラーから8色を自由に選んで、640×200ドットの各ドットごとに自由に色をつけることができます。コンピュータグラフィックスの楽しさを大きく広げるパソコン。

ミュージック・シーンを多彩にいろどる。HiFi6重和音のクリア・サウンド。

音楽世代の繊細な感覚にも、高性能なサウンド機能で応えます。自然な表現のFM音源3重和音をふくむ6重和音8オクタープのシンセサイザICを内蔵。

PC-8801/IIMRAセット

PC-8801/IIMR………… ¥238,000
PC-KD852……………… ¥ 99,800

定価合計¥337,800➡現金特価	
¥ 7,300×48回	㋭なし 頭なし
¥ 9,300×36回	㋭なし 頭なし
¥13,200×24回	㋭なし 頭なし

8801/IIMRBセット

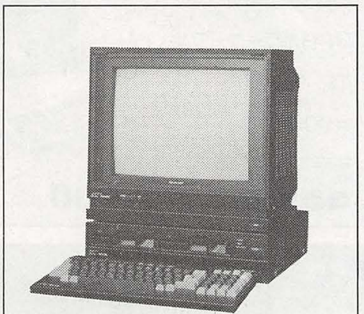
PC-8801/IIMR………… ¥238,000
PC-KD852……………… ¥ 99,800
PC-PR406……………… ¥ 99,800
日本語ワープロ「春望」… ¥ 34,800

定価合計¥472,400➡¥377,000	
¥10,300×48回	㋭なし 頭なし
¥12,900×36回	㋭なし 頭なし
¥18,400×24回	㋭なし 頭なし

8801/IIMRCセット

PC-8801/IIMR………… ¥238,000
CU-14HI〔Sharp〕……… ¥ 99,800

定価合計¥337,800➡¥258,000	
¥ 7,000×48回	㋭なし 頭なし
¥ 8,900×36回	㋭なし 頭なし
¥12,700×24回	㋭なし 頭なし



X1 turbo II

■ターボ博士 LEXICON（レキシコン）
■漢字処理を超えた新日本語処理
■日本語百科 WORD POWER（ワードパワー）
■パソコン通信サポートする

通信ソフト"turboターミナル"を使えば、「Tele Star」や「アスキーネットワーク」、「JAL旅行情報システム」など、話題のネットワークに手軽にアクセスできます。

- ●JIS第2水準の漢字を強力にサポート
- ●関連の語句を画面にすべて呼びだせる一括出力機能
- ●四文字成句は、最初の2文字、意味・内容、成句中の数字の3つの方法で検索可能
- ●ことわざ・慣用句などは、最初のことば、意味・内容、成句中の数字の5つの方法で検索可能
- ●一括出力機能により、プログラムの作成・修正が容易です。
- ●ソフトハウスの住所録、X1・X1ターボシリーズ関係の周辺機器、出版物、参考書、出版社のデータなども収録

■静止画入力

コマ落としや4画面・16画面のマルチストロボアクション効果の演出、さらにはスーパーインポーズ機能を利用してのテレビinテレビ表示もできます。

■あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承

CZ-856CE………………………… ¥178,000
CZ-855DE………………………… ¥119,800

定価合計¥297,800➡¥232,000	
¥ 6,400×48回	㋭なし 頭なし
¥ 8,100×36回	㋭なし 頭なし
¥11,500×24回	㋭なし 頭なし

'86サービスプレゼント

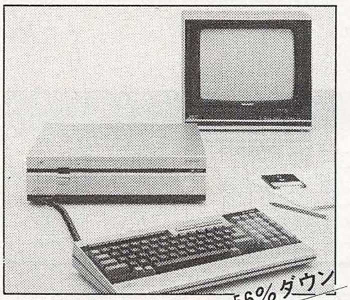
「より秀れたものをお客様にお届けする心は変わりません。」とおっしゃる新井武平商店の工場長、新井隆治さん。

創業1935年の伝統ある秩父みその原点は信用と選ばれたものの責任だという。生産される商品は全国有名百貨店で売られてはいるが、限定生産の為、予約を必要とするのでなかなか手に入りにくい。
楠本憲吉の著の中に「わが国のみそはかつて志賀味噌が最古のものといわれていたが、平城京発掘によって発見された木簡に、武蔵国秩父郡より豉、未醤、未醤漬をこの地の特産として納めた、と記されてあったところから、秩父みそこそが文献に残された、もっとも古いものであることがあきらかになったという。」
今回は新井武平商店のご厚意によりワールド イン アオヤマのユーザーの皆様に限定1,000個をプレゼントさせて頂きます。
※12月10日より1月31日まで20,000円以上お買い上げのお客様に商品と同時にお届け致します。　協力／新井武平商店



買い替えませんか。

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
6001/II	6001/IISR	25,000	1,218	854
6001/II	MZ1500	31,000	1,511	1,059
6001/II	8801/IIFR10	63,000	3,071	2,152
6001/II	8801/IIFR20	103,000	5,021	3,519
6001/II	8801/IIMR	181,000	8,823	6,184
6001/II	8801/IITR	206,000	10,042	7,038
6001/II	FM-77AV1	84,000	4,095	2,870
6001/II	FM-77AV2	108,000	5,265	3,690
6001/II	X-F10	49,000	2,388	1,674
6001/II	X-1F20	89,000	4,338	3,040
8001/II	8001/IISR	53,000	2,583	1,810
8001/II	8801/IIFR10	63,000	3,071	2,152
8001/II	8801/IIFR30	128,000	6,240	4,373
8001/II	X-1F20	89,000	4,338	3,040
8001/II	FM-77AV2	108,000	5,265	3,690
8801/II10	8801/IIFR30	100,000	4,875	3,416
8801/II10	8801/IIMR	157,000	7,653	5,364
8801/II10	FM-77AV2	81,000	3,948	2,767
8801/II10	X-1F20	62,000	3,022	2,118
8801/II30	8801/IIFR30	68,000	3,315	2,323
8801/II30	8801/IIMR	120,000	5,850	4,100
8801/II30	FM-77AV2	48,000	2,340	1,640
8801/II30	X-1ターボII(CZ856)	60,000	2,925	2,050
8801/IISR10	8801/IIMR	133,000	6,484	4,544
8801/IISR10	8801/IIFR30	83,000	4,046	2,835
8801/IISR10	FM-77AV2	64,000	3,120	2,186
8801/IISR30	8801/IIMR	90,000	4,388	3,075
8801/IISR30	9801VF2	178,000	8,677	6,081
8801/IISR30	9801Vm2	232,000	11,310	7,926
8801/IISR30	mZ2500/30	49,000	2,388	1,674
9801F2	9801VF2	130,000	6,337	4,441
9801F2	9801Vm2	184,000	8,970	6,286
9801m2	9801Vm2	172,000	8,385	5,876
9801U2	9801Vm2	202,000	9,847	6,901



限定40本 56%ダウン

驚異のグラフィックスで、新次元に突入

パソコンテレビ X1 D

パソコン＋キーボード CZ-802C ¥198,000
パソコンテレビ CZ-801D ¥99,800
データレコーダ CZ-8RL1 ¥24,800

定価合計¥322,600➡142,000	
¥4,900×36回	㊋なし 頭なし
¥7,000×24回	㊋なし 頭なし



限定10本 45%プライス

X1 turbo Model 30

パーソナルコンピュータ CZ-852C ¥278,000
15型カラーディスプレイテレビ CZ-850D ¥129,800

定価合計¥407,800➡¥226,000	
¥7,700×36回	㊋なし 頭なし
¥11,000×24回	㊋なし 頭なし

24時間電話受付中

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

東京 03-987-7771　長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771　広島 082-261-7771
札幌 011-727-7771　福岡 092-672-7771
仙台 0222-27-7131　問い合せ 03-987-7795

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　サポート 東京都豊島区要町3-38-8 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

手に入れたい物を手に入れたい人のために

今、お手持ちのパソコンを下取りして、最新機種と買替えませんか！
ワールド イン アオヤマでは最少価格にて買い替えを行っております
是非一度………

1月15日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
FM-7	FM-77AV1	77,000	3,754	2,631
FM-7	FM-77AV2	101,000	4,924	3,451
FM-n7	FM-77AV2	100,000	4,875	3,417
FM-7	X-1F10	44,000	2,145	1,503
FM-7	X-1F20	82,000	3,998	2,802
FM-7	8801/IIFR10	56,000	2,730	1,913
FM-7	8801/IIFR30	120,000	5,850	4,100
FM-n7	mZ2500/20	99,000	4,826	3,383
FM-7	mZ2500/30	126,000	6,143	4,305
FM-7	X-1ターボII(CZ856)	117,000	5,704	3,998
MZ1500	X-1F10	43,000	2,096	1,469
MZ1500	X-1F20	83,000	4,046	2,835
MZ1500	MZ2500/30	125,000	6,093	4,270
MZ1500	FM-77AV2	102,000	4,972	3,485
MZ1500	8801/IIFR30	121,000	5,898	4,134
X-1セット	X-1ターボIIセット	185,000	9,019	6,321
X-1Csセット	X-1F20セット	120,000	5,850	4,100
CZ800C＋Gラム	CZ812(X-1F20)	82,000	3,998	2,802
CZ852C	CZ856C	60,000	2,925	2,050
X-1ターボ/30	X-1ターボIIセット	115,000	5,606	3,929
FM-77D2	FM-77AV2	68,000	3,315	2,323
FM-77L2	FM-77AV2	66,000	3,218	2,256
FM-77L2	CZ856C	80,000	3,900	2,733
MB27343	NEC-TV151	44,000	2,145	1,503
KD-551	TV-451	104,000	5,070	3,553
KD-551	N5913	102,000	4,973	3,485
14M131C	NEC-TV151	44,000	2,145	1,503
14M141C	KD-852	62,000	3,023	2,118
PC8822	PR101L	109,000	5,314	3,724
UP-130K〔PC〕	PR201HC	145,000	7,069	4,954
MZ2000①②③	MZ2500/20	102,000	4,972	3,485
MZ2000①②③	MZ2500/30	124,000	6,045	4,236
MZ80B①	MZ2500/20	117,000	5,704	3,998
MZ80B①	MZ2500/30	139,000	6,776	4,749

X1 マニアタイプ



パーソナルコンピュータに新領域を拓いた ベストセラー機！ バランスのとれたシステム発展性。
高速カセット内蔵 サブCPU搭載独立キーボードでスピーディな処理能力。 ファインピッチブラウン管（0.5㎜ピッチ）採用の14型カラーディスプレイテレビ。

パソコン＋キーボード	CZ800C
グラフィックラム	CZ8GR
パソコンテレビ	CZ800D

定価合計￥300,000➡130,000	
¥4,500×36回	㊌なし ㊐なし
¥6,300×24回	㊌なし ㊐なし

brother 割付名人 M-1024



世界初！ブラザー発！
インテリジェント漢字プリンター

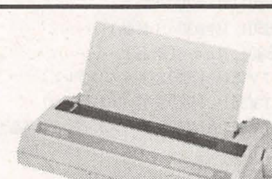
ソフト(駿漢、新漢客…)など、あらゆる市販ソフトが使えます。

24ドットインパクト漢字プリンター、漢字は2424×24ドット
PC-88、98対応・X1・turbo対応

M-1024P………………………￥128,000
プリンターケーブル……………￥ 7,500

定価合計￥135,500➡現金特価	
¥5,100×24回	㊌なし ㊐なし
¥9,500×12回	㊌なし ㊐なし

NEC PC-PR406



24ドット熱転写プリンター
８色のカラーコピー可能

PC-PR406………………………￥ 99,800

定価合計￥99,800➡80,000	
¥3,900×24回	㊌なし ㊐なし
¥7,400×12回	㊌なし ㊐なし

24時間サポート体制 いつでもどこでも 24時間受付中！

高額下取制度 買替は絶対にお得！ 下取は今すぐここで、

支払はゆっくり後払い 商品致着翌月からのお支払

ヤングクレジット 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい

土、日曜配達OK 都合のよい日に確実にお手元へ、不在がちの方にも便利

低金利クレジット 月々3,000円からの低金利クレジット

全商品完全保険付 製品にはすべて一年間の保障が付いています

キャンパスクレジット 18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

株式会社 ワールド イン アオヤマ
A WORLD IN OYAMA

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋１−28−６ 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

中古パソコンバザール



伝統の秩父みそをお買上の皆様にプレゼント。

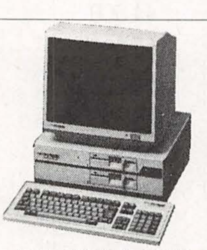
特選中古パソコン

NEC

PC-6001……………………¥ 89,800→ ¥ 15,000
PC-6001/II……………………¥ 84,800→ ¥ 28,000
PC-6601……………………¥143,000→ ¥ 54,000
PC-6001/IISR……………………¥ 89,800→ ¥ 38,000
PC-6001/IISR〔新品〕……………………¥ 89,800→ ¥ 48,000
PC-6044…〔新品〕……………………¥ 7,000→ ¥ 5,800
PC-6001/IISR、PC-6601SRを家庭用テレビに接続する時に必要になります。
PC-6601/SR……………………¥155,000→ ¥ 78,000
PC-6601/SR〔新品〕……………………¥155,000→ ¥ 98,000
PCDR311(データレコーダー)……………………¥ 13,800→ ¥ 7,000
PC-DR312〔新品〕……………………¥ 13,800→ ¥ 10,500 24%引
PHC-DRII〔新品〕……………………¥ 12,800→ ¥ 9,800 24%引
PC-60M43…〔15色ディスプレー〕……………………¥ 65,800→ ¥ 32,000
PC-KD-252…〔15色ディスプレー〕……………………¥ 64,800→ ¥ 36,000
PC-KD-252…〔新品〕……………………¥ 64,800→ ¥ 46,000 30%引
PC-KD-251…〔2000文字カラー〕……………………¥ 59,800→ ¥ 32,000
PC-TV-151…〔パソコンテレビ〕……………………¥ 94,800→ ¥ 59,800 36%引
PC-TV151は、2000文字パソコンテレビ：NEC以外の本体にも接続が可能です。
PC-6031…〔フロッピーディスク〕……………………¥ 89,800→ ¥ 35,000
PC-PR401…〔10サーマルプリンター〕……………………¥ 39,800→ ¥ 18,000
PC-PR401…〔新品〕ケーブルサービス品……¥ 47,300→ ¥ 29,800 36%引
PC-6021…〔プリンター〕……………………¥ 49,800→ ¥ 18,000
PC-6001/II…〔本体〕〔新品〕……………………¥ 84,800→ ¥ 49,000
PC-6042……………………¥ 56,000→ ¥ 27,000
PC-8801/IIFR10…〔新品〕……………………¥ 99,800→ ¥ 83,000
PC-8801/IIFR20…〔新品〕……………………¥148,000→ ¥125,000
PC-8801/IIFR30…〔新品〕……………………¥178,000→ ¥150,000
PC-8801/IIMR…〔新品〕……………………¥238,000→ ¥200,000
PC-TV151…〔2000文字パソコンテレビ〕……¥ 94,800→ ¥ 58,000
PC-TV351…〔4050文字パソコンテレビ〕……¥129,800→ ¥ 88,000
PC-TV451…〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品〕¥168,000→ ¥132,000
PC-8001……………………¥168,000→ ¥ 25,000
PC-8001/II……………………¥123,000→ ¥ 28,000
PC-8001/IISR……………………¥108,000→ ¥ 50,000
PC-8001/IISR…〔新品〕……………………¥108,000→ ¥ 62,000
PC-8801……………………¥228,000→ ¥ 46,000
PC-8801＋漢ロム……………………¥266,000→ ¥ 56,000
PC-8801/II10……………………¥168,000→ ¥ 70,000
PC-8801/II30……………………¥275,000→ ¥110,000
PC-8801/IISR20……………………¥213,000→ ¥113,000
PC-8801/IISR30……………………¥258,000→ ¥134,000
PC-8801/IISR30…〔新品同様〕……………………¥258,000→ ¥178,000 32%引
PC-8801/IITR…〔新品同様〕……………………¥288,000→ ¥220,000 24%引
PC-KD551…〔4050ディスプレー〕……………………¥118,000→ ¥ 58,000
PC-KD551K…〔4050ディスプレー〕……………………¥ 99,800→ ¥ 60,000

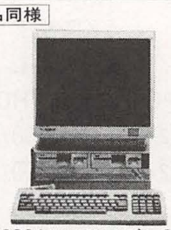
PC-KD551K〔新品同様〕……………………¥ 99,800→ ¥ 68,000 32%引
PC-KD852〔4050ディスプレー〕……………………¥ 99,800→ ¥ 68,000
PC-KD852〔新品同様〕……………………¥ 99,800→ ¥ 76,000 23%引
PC-80S31〔フロッピーディスク〕……………………¥168,000→ ¥ 75,000
PC-80S31K〔新品同様〕……………………¥120,000→ ¥ 89,800 25%引
システム・ケーブル・サービス
PC-8881K〔8フロッピー〕……………………¥320,000→ ¥189,000
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー〕……………………¥ 80,000→ ¥ 35,000 (新品)
PC8801/II用です。SRには使えません。
PC-8201〔ハンドヘルド〕……………………¥138,000→ ¥ 68,000
PC-8201〔新品〕……………………¥138,000→ ¥ 84,000 40%引
256K増設ラムボード…〔新品〕……………………¥ 39,800→ ¥ 25,000
512K増設ラムボード…〔新品〕……………………¥ 69,800→ ¥ 39,800
PC-9801……………………¥298,000→ ¥ 95,000
PC-9801E……………………¥215,000→ ¥128,000
PC-9801F1……………………¥318,000→ ¥169,000
PC-9801F2……………………¥398,000→ ¥208,000
PC-9801m₂……………………¥415,000→ ¥220,000
PC-9801VF2……………………¥348,000→ ¥258,000
PC-PR401……………………¥ 39,800→ ¥ 18,000
PC-PR401…〔新品：ケーブル付〕……………………¥ 47,300→ ¥ 29,800 36%引
PC-8822…〔16'漢字プリンター〕……………………¥234,000→ ¥ 52,000
PC-8825…〔24'漢字プリンター〕……………………¥203,000→ ¥ 40,000
PC-PR405…〔24'漢字プリンター〕……………………¥ 77,300→ ¥ 52,000
PC-PR201…〔24'漢字プリンター〕……………………¥298,000→ ¥172,000
NM-9300S…〔24'漢字プリンター新品〕……¥253,000→ ¥158,000 37%引
NM-9400S…〔24'漢字プリンター新品〕……¥310,000→ ¥186,000 40%引
PC-PR201…〔24'漢字プリンター新品〕……¥298,000→ ¥220,000 26%引
PC-PR104……………………¥148,000→ ¥103,000 31%引

現金払い及び頭金については商品到着時にお支払下さい。
上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。
万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。



PC-9801F2(本体)
¥398,000➡¥208,000

新品同様



PC-8801MKIIモデル30(本体)
¥275,000➡¥110,000

24時間電話受付中 ☎03-987-7771

● 中古商品に関してのお問い合せや注文に関しましては、東京受注センターのみとなります。
● 元日も受注センターは営業いたしております。
● 当社ではファミリーコンピューターの扱いはいたしておりません。

中古商品在庫問い合せセンター
03-986-6104
24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

本　社　東京都豊島区要町3－38－1 〒171　サポート　東京都豊島区要町3－38－8 〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制

―― マイコンクラブへの無料入会 ――

商品購入のお客様全員にアオヤマ マイコン クラブ会員証を無料にてお送りいたしております。専門のスタッフが全てのサポートに応じる他、買換え、新期購入時に会員特別価格にて販売を行っております。
※以前に購入いただいたお客様にも今後お送りさせていただきます

あなたのパソコン高く買います。

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。

電話/03-987-7771　24時間受付中

近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

FUJITSU

品名	定価	価格
FM-7〔本体〕	¥126,000→	¥45,000
FM-NEW7〔本体〕	¥99,800→	¥48,000
FM-8〔本体〕〔漢・非漢付〕	¥253,000→	¥34,000
FM-77L2〔本体〕	¥193,000→	¥98,000
FM-77L4〔本体〕	¥238,000→	¥138,000
FM-77D2〔本体〕	¥228,000→	¥92,000
FM-77L2〔本体〕〔新品同様〕	¥193,000→	¥126,000
MB-27405〔プリンター〕	¥89,000→	¥34,000
MB-27406〔プリンター〕	¥89,000→	¥48,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕	¥79,800→	¥48,000
MB-27411〔プリンター〕	¥170,000→	¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕	¥128,000→	¥68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕新品	¥142,800→	¥98,000
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥67,800→	¥38,000
FM-11BS〔本体〕	¥398,000→	¥230,000

SHARP

品名	定価	価格
MZ-721〔本体〕	¥89,800→	¥18,000
MZ-731〔本体〕	¥128,000→	¥28,000
MZ-1500〔本体〕	¥89,800→	¥38,000
MZ-2000＋Gラム①②③	¥257,000→	¥38,000
MZ-2200＋DR	¥147,800→	¥39,000
MZ-2500/30	¥198,000→	¥139,000
MZ-1500〔本体〕〔新品同様〕	¥89,800→	¥48,000
X1シリーズ		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥300,000→	¥98,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥219,600→	¥98,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥326,000→	¥112,000
X-1Turbo/20〔本体・ディスプレー〕	¥377,800→	¥178,000
X-1Turbo/30〔本体・ディスプレー〕	¥407,800→	¥208,000
X-1F/10〔CZ811本体〕	¥89,800→	¥60,000
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥139,800→	¥98,000
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム新品〕	¥300,000→	¥130,000
X-1CS〔ディスプレーのみ〕〔新品〕	¥99,800→	¥58,000
CZ8KR〔漢字ロム新品〕	¥38,000→	¥18,000
CZ850D〔X-1ターボディスプレー新品〕	¥129,800→	¥80,000
CZ-1247〔ポケコン新品〕	¥17,800→	¥9,800
PC-1350〔ポケコン新品〕	¥36,000→	¥27,000
PC-1500〔ポケコン〕	¥59,800→	¥20,000
PC-14F1〔2000文字ディスプレー新品〕	¥64,800→	¥42,000　35%引
CU-14H1〔4050文字ディスプレー新品〕	¥99,800→	¥65,000
CU-14F1〔2000文字ディスプレー〕	¥64,800→	¥38,000

CU-14シリーズは、NEC、富士通の本体に接続できます。

今月のお買得品〔新品〕

NEC TV-151（パソコンテレビ）
パソコンテレビ：普通のテレビも映る2000文字カラーディスプレー
定価 ¥94,800　限定20本　¥59,800

32K ビクターMSX HC-30
定価 ¥36,800　限定品　¥29,800

NEC PC-6001/IISR
定価 ¥89,800　限定20本　¥48,000

EPSON・日立・SONY

品名	定価	価格
レベルIIIマーク5〔本体〕	¥118,000→	¥20,000
パソピア7〔本体〕	¥119,800→	¥20,000
SC-3000〔本体〕	¥29,800→	¥13,000
SC-3000H〔本体〕	¥32,800→	¥16,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,000→	¥54,000
FP-80〔プリンター〕	¥89,000→	¥28,000
UP-130K〔24'漢字プリンター〕	¥298,000→	¥178,000
GP550M〔16'漢字プリンター〕	¥89,800→	¥48,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥140,000→	¥68,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥140,000→	¥68,000
SMC-777〔本体〕	¥168,000→	¥52,000

MSX

品名	定価	価格
CF1200〔RF、16K〕ナショナル	¥58,800→	¥24,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥64,800→	¥24,000
CF2700〔RF、32K〕ナショナル	¥69,800→	¥31,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター	¥64,800→	¥30,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター〔新品〕	¥64,800→	¥34,000
HC-60新品にはハイパーソフト付		
HC-7〔RF、64K〕ビクター	¥84,800→	¥38,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター〔新品〕	¥84,800→	¥48,000
HC-80〔MSX2〕ビクター	¥84,800→	¥59,800
HC-30〔RF、32K〕ビクター〔新製品〕	¥36,800→	¥29,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥59,800→	¥24,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥79,800→	¥34,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥46,800→	¥26,000
HB-201〔RF、16K〕SONY	¥79,800→	¥35,000
PHC-30〔RF・DR・16K〕サンヨー	¥64,800→	¥32,000
FM-X〔RF、16K〕	¥49,800→	¥22,000
PX-10〔RF、16K〕カシオ〔新品〕	¥19,800→	¥15,000
★MSX16K拡張カートリッジ	¥8,000→	¥6,200

★16K拡張は、お電話では、申し込みを受付ておりません。ソフト販売：ソフトアーデンにてお申し込みをお願いいたします。

初の一年間保険付（海上火災との完全提携）です。



MZ-2500/30
¥198,000➡¥139,000

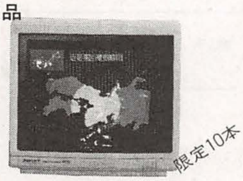
新品



限定 5本

Sharp X-1（マニアタイプ）
¥300,000➡¥130,000

新品



限定10本

Sharp CU-14F1
¥64,800➡¥42,000

株式会社 ワールド イン アオヤマ
AOYAMA WORLD IN

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

S可は、SR可能　：S専は、SR専用です。

PC-6000/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド	T/B	4.800	4,120S可
大脱走	T/B	4.200	3,870
ヴォルガード	T/B	4.500	4,140S可
飛車	T/B	4.200	3,870S可
アメリカントラック	T/B	4.500	4,140S可
3Dゴルフシミュレーション	T/B	4.000	3,680
ポコスカウォーズ	T/B	3.800	3,500S可
信長の野望	T/B	4.500	4,140S可
リザード	T/B	4.800	4,120S可
野球狂	T/B	4.000	3,680S可
はーりぃふぉっくす	T/B	4.200	3,870S可
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,120S可
フラッピー	T/B	4.500	4,140S可
ハイドライド	3'5DD	6.800	6,260S専
ヴォルガード	3'51DD	6.800	6,260S可
プラズマライン	T/B	4.800	4,120S可
サンダーフォース	T/B	4.800	4,120
デゼニランド	T/B	4.800	4,120S可
ロードランナー	3'51DD	6.800	6,260S専
フラッピー	3'51DD	6.800	6,260S専
テラ4001	T/B	4.800	4,120S可
コリドール	T/B	4.500	4,140S可
グロブダー	T/B	3.800	3,500S可
ウイングマン	T/B	4.800	4,120S可
ドアドアmKII	T/B	3.800	3,500
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.600	3,320
パックマン	T/B	3.000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3.000	2,760
ディグダグ	T/B	3.500	3,220S可
AX-10アウトロー	T/B	3.800	3,500
オホーツクに消ゆ	T/B	3.800	3,500S可
慶子ちゃんの秘密	T/B	3.800	3,500

PC-8001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ロードランナー	T/B	4.800	4,120S可
フラッピー	T/B	4.500	4,140S可
THE BLACK ONYX	T/B	5.800	5,310S専
ファンタジアン	T/B	5.800	5,310S専
野球狂	T/B	4.000	3,680S可
任天堂のテニス	T/B	4.000	3,680S可
プロフェッショナル麻雀	T/B	4.800	4,120S可
ドラゴンスレイヤー	T/B	4.800	4,120S専
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3.600	3,320S可
デゼニランド	T/B	4.800	4,120S可
テクザー	5'2D	6.800	6,260S専
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.600	3,320S可
ドア・ドア	T/B	3.800	3,500
ザクサス	T/B	3.800	3,500S可
バックランド	T/B	4.800	4,420S専

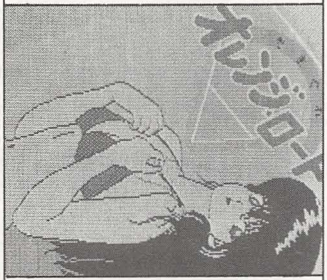
PC-8801/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウィル	5'2D	5.800	5,310
THE CASTLE	5'2D	6.800	6,260
任天堂のゴルフ	5'2D	6.800	6,250
テクザー	5'2D	6.800	6,260
巨神ゴーグ	5'2D	5.800	5,310
ピンボールコンストラクション	5'2D	6.800	6,260
コズミックソルジャー	5'2D	7.800	7,180
エプシロン3	5'2D	7.300	6,720
棋太平	5'2D	6.500	5,980
ハイドライド	5'2D	6.800	6,260
パズルパニック	5'2D	6.800	6,260
任天堂のテニス	5'2D	6.800	6,250
トリトーン	5'2D	6.800	6,260
信長の野望	5'2D	6.800	6,260
ファンタジアン	5'2D	6.800	6,260
ホールインワン	5'2D	5.800	5,310
ロードランナー	5'2D	6.800	6,260
アステカ	5'2D	7.200	6,630
オホーツクに消ゆ	5'2D	6.800	6,260
THE BLACK ONYX	5'2D	7.800	7,180
ファイヤークリスタル	5'2D	7.800	7,180
キングフラッピー	5'2D	6.800	6,260
野球狂	5'2D	6.800	6,260
ローラーボール	5'2D	5.800	5,310
イエローレモン	5'2D	6.800	6,260
ビーヒングスキャンダル	5'2D	6.800	6,260
任天堂のテニス	5'2D	6.800	6,260
ポコスカウォーズ	5'2D	5.800	5,310
ベストナインプロ野球	5'2D	5.800	5,310
サラダの国のトマト姫	5'2D	6.800	6,260
ドラゴンスレイヤー	5'2D	7.200	6,630
デゼニランド	5'2D	6.800	6,260
大脱走	5'2D	6.400	5,890
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか	5'2D	7.800	7,180
ザース	5'2D	5.800	5,310
ウィングマン	5'2D	5.800	5,310
アゲイン	5'2D	5.800	5,310
エルドラド伝奇	5'2D	7.800	7,180
軽井沢誘拐案内	5'2D	5.800	5,310
ワールドゴルフ	5'2D	5.800	5,310
暗黒城	5'2D	5.300	4,880
TOKYOナンパストリート	5'2D	6.400	5,890
ドア・ドアmKII	5'2D	5.800	5,310
ゼビウス	5'2D	6.800	6,260
モール・モール	5'2D	5.800	5,310
新・竹取物語	5'2D	9.800	9,020
囲碁百科	5'2D	8.800	8,100
トリビアQ	5'2D	6.800	6,260
英雄ヤマトタケル	5'2D	6.800	6,260
マカダム	5'2D	6.400	5,880
ウィル	5'2D	5.800	5,330
青い宇宙の冒険	5'2D	5.800	5,330
ディグダグ	5'2D	5.800	5,330

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	5'2D	5.800	5,330
ゼビウス	5'2D	6.800	6,260
ギャラクシアン	5'2D	5.800	5,330
ドア・ドア	5'2D	5.800	5,330
ニュートロン	5'2D	5.800	5,330
はーりぃふぉっくす	5'2D	7.800	7,180
サンダーフォース	5'2D	6.900	6,350
ゲゲゲの鬼太郎	5'2D	6.800	6,260
オービットIII	5'2D	6.900	6,350

PC-8801/IISR専用

商品名	メディア	価格	割引価格
テクザー	5'2D	6.800	6,260
ボンジャック	5'2D	5.800	5,310
アメリカントラック	5'2D	6.800	6,260
THE BLACK ONYX	5'2D	7.800	7,180
サンダーフォースコンストラクション	5'2D	6.900	6,350
キュービーパニック	5'2D	6.800	6,260
3Dゴルフシュミレーション	5'2D	6.900	6,350
プラズマライン	5'2D	6.800	6,260
ホールインワン	5'2D	5.800	5,310
ゼビウス	5'2D	6.800	6,260
F2グランプリー	5'2D	5.800	5,310
ビクトリアスナイン	5'2D	7.500	6,900
ザ・コックピット	5'2D	5.800	5,310
走れスカイライン	5'2D	5.800	5,310
オービットIII	5'2D	6.900	6,350
シルクロード横断ゲーム	5'2D	9.000	8,280
パックマン	5'2D	5.800	5,310
ゼノン	5'2D	5.800	5,310
ディグダグ	5'2D	6.000	5,520



FM-7/77シリーズ

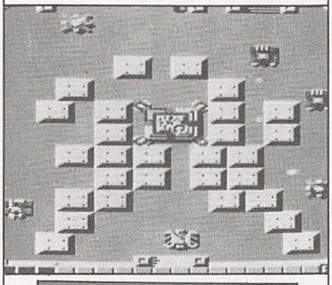
商品名	メディア	価格	割引価格
ぐっちゃん ぱんく	T/B	3.200	3,000
ハイドライド	T/B	4.800	4,120
野球狂	T/B	4.000	3,680
ぐっちゃん ぱんく	3.5'2D	4.500	4,140
THE BLACK ONYX	T/B	5.800	5,310
ABYSSII帝王の涙	3.5'2D	6.800	6,260
信長の野望	T/B	4.500	4,140
tape ABYSS	T/B	4.500	4,140
ワイヤード2	T/B	5.000	4,600
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4.800	4,120
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか	T/B	4.800	4,120
ABYSSII帝王の涙	5'2D	6.800	6,260
ポコスカウォーズ	T/B	3.800	3,500
アメリカントラック	3.5'2D	6.800	6,260
ハイドライド	3.5'2D	6.800	6,260
飛車	T/B	4.200	3,870
ぐっちゃん ぱんく	5'2D	4.500	4,140
アメリカントラック	5'2D	6.800	6,260
サイキックシティー	T/B	3.800	3,500
アステカ	3.5'2D	7.200	6,630
シャノアール	T/B	4.800	4,120
3Dゴルフシミュレーションパート2	T/B	4.000	3,680
F2グランプリ	T/B	3.800	3,500
ドラゴンスレイヤー	T/B	4.800	4,120
ちまちま	T/B	4.800	4,120
大脱走	T/B	4.200	3,870
コリドール	T/B	4.500	4,140
デゼニランド	T/B	4.800	4,120
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.600	3,320
暗黒城	T/B	3.800	3,500
ザース	T/B	3.800	3,500
エルドラド伝奇	T/B	4.800	4,120
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,120
ウィングマン	T/B	4.800	4,120
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,120
スーパー・プリンター	T/B	5.800	5,310
モール・モール	T/B	3.800	3,500
ザイオン	T/B	5.800	5,310
スーパー・シンセ	T/B	5.800	5,310
クリシエ	T/B	5.800	5,310
新竹取物語	5'2D	9.800	9,020
小林光一監修囲碁百科	5'2D	8.800	8,100
小林光一監修囲碁百科	3.5'2D	8.800	8,100
小林光一監修囲碁百科	T	6.800	6,260
アーケード・オリンピックス	3.5'2D	6.800	6,260
アーケード・スーパー・カプリング			
大自然	T/B	3.800	3,500
大都会	T/B	3.800	3,500
ドア・ドアmKII	T/B	4.800	4,120
ワールドゴルフ	T/B	4.800	4,120
地球戦士ライーザ	T/B	4.800	4,120
ワールドゴルフ	3.5'2D	5.800	5,310
地球戦士ライーザ	3.5'2D	4.800	4,120
アメリカントラック	T/B	4.500	4,140

商品名	メディア	価格	割引価格
チャンピオンプロレスプリッキー	T/B	4.800	4,120
ゲゲゲの鬼太郎	T/B	4.800	4,120
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4.500	4,140
パソコンタワー	T/B	980	900
ギャラクシアン	T/B	3.500	3,220
ラリーX	T/B	3.500	3,220
ライザー	T/B	4.800	4,420

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
テクザー	T/B	5.800	5,310
PRINCE EGG	T/B	4.200	3,870
マクロスカウントダウン	T/B	4.500	4,140
舞臓魔	T/B	4.200	3,870
バルーンファイト	T/B	4.000	3,680
アズテックX	T/B	4.800	4,120
オービットIII	T/B	4.800	4,120
テクザー	5'2D	6.800	6,260
棋太平	T/B	4.500	4,140
エキサイトバイク	T/B	4.000	3,680
ハイドライド	T/B	4.800	4,120
ファンタジアン	T/B	5.800	5,310
マカダム	T/B	4.800	4,120
棋太平	5'2D	6.500	5,980
はーりぃふぉっくす	T/B	4.200	3,870
ハッピーフレッド	T/B	3.800	3,500
マクロスカウントダウン	5'2D	6.500	5,980
ファンタジアン	5'2D	7.300	6,720
キングフラッピー	T/B	4.500	4,140
ウィル	5'2D	5.800	5,310F不
ブウマ	T/B	4.200	3,870
信長の野望	T/B	4.500	4,140
ホールインワン	T/B	5.800	5,310
ザ・ブラックオニキス	T/B	5.800	5,310
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,120
ヴォルガード	T/B	4.500	4,140
野球狂	T/B	4.000	3,680
No.1ゴルフ	T/B	3.600	3,320
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.600	3,320
ドア・ドア	T/B	3.800	3,500
暗黒城	T/B	3.800	3,500
ウイングマン	T/B	4.800	4,120
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,120
TOKYOナンパストリート	5'2D	6.400	5,890
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,120
軽井沢誘拐案内	5'2D	5.800	5,310
ロードランナー	T/B	4.800	4,120
ロードランナー	5'2D	5.800	5,310
チョップリフター	T/B	4.800	4,120
チョップリフター	5'2D	5.800	5,310
新竹取物語	5'2D	9.800	9,020F可
モール・モール	5'2D	5.800	5,310F可
モール・モール	T/B	3.800	3,500
ハンバーガー	T/B	3.800	3,500
ハンバーガー	5'2D	6.000	5,520F可
デーモン・クリスタル	T/B	4.000	3,680
デーモン・クリスタル	5'2D	6.200	5,710
ゼビウス(J付)	T/B	5.900	5,430
ゼビウス(J付)	5'2D	7.500	6,900F不
パックマン	T/B	3.500	3,220
ギャラガ	T/B	3.800	3,500
ギャラガ	5'2D	6.000	5,520F不
らぶてっく	5'2D	6.800	6,260F可
戦闘伝説エルフ	T/B	4.800	4,120
チャンピオンシップロードランナー	5'2D	6.800	6,260
チャンピオンシップロードランナー	3'2D	6.800	6,260
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4.800	4,120
ザナドゥ	5'2D	7.800	7,180
ゲゲゲの鬼太郎	T/B	4.800	4,120
THE CASTLE	T/B	3.800	3,500
リザード	T/B	4.800	4,420
Laptick	5'2D	6.800	6,260

F可は、X-1F可能：F不は、X-1F不能です。



MZ1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4.800	4,120
惑星メフィウス	QD	4.800	4,120
3Dゴルフシミュレーション	QD	4.000	3,680
信長の野望	QD	5.800	5,310
ヴォルガード	QD	4.800	4,120
サンダーフォース	QD	4.800	4,120
デゼニランド	QD	5.000	4,600
野球狂	QD	5.800	5,310
MILKY WAY	QD	4.800	4,120
任天堂のテニス	QD	5.800	5,310
ポイポス	QD	4.600	4,240
サラダの国のトマト姫	QD	5.800	5,310
フラッピー	QD	4.800	4,120
ロードランナー	QD	5.200	4,790

商品名	メディア	価格	割引価格
カーグランプリ	QD	3.200	2,950
ドア・ドアmKII	QD	3.800	3,500
ブリザード	QD	3.600	3,320
スーパー・パックマン	QD	4.300	3,960
マッピー	QD	4.300	3,960
デーモンクリスタル	QD	4.500	4,140
ハンバーガー	QD	4.300	3,960
ギャラガ	QD	4.500	4,140
野球狂	QD	5.800	5,310
不思議の国のアリス	QD	4.500	4,140
ドルアーガの塔	QD	4.800	4,120
バーニンラバー	QD	4.300	3,960
マジックファクトリー	QD	5.800	5,310
ジャン狂	QD	4.800	4,120
マリオブラザーズSPECIAL	QD	5.200	4,790
パックマン	QD	4.300	3,960
ディグダグ	QD	4.300	3,960
ラリーX	QD	4.300	3,960
内藤国男の詰将棋	QD	4.800	4,420



MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ちまちま	ROM	5.600	5,160
OUTROYD	T/B	4.800	4,120
ロードファイター	ROM	4.800	4,120
ドラゴンスレイヤー	ROM	5.200	4,790
ジェット・セット・ウィリー	カード	4.800	4,120
ハイパースポーツ3	ROM	4.800	4,120
野球狂＋Beeパック	カードアダプター	5.700	5,320
イーアールカンフー	ROM	4.800	4,120
ハイドライド	T/B	4.800	4,120
F-16ファイティングファルコン	ROM	5.800	5,310
青い宇宙の冒険	T/B	5.200	4,790
ゼクサスLIMITED	ROM	5.800	5,310
ブルースリー	ROM	5.900	5,430
カレイジアスペルセウス	T/B	4.800	4,120
惑星メフィウス	T/B	4.800	4,120
王家の谷	ROM	4.800	4,120
プロフェッショナル麻雀	ROM	6.800	6,260
フラッピーLIMITED	ROM	5.800	5,310
ヴォルガード	ROM	5.800	5,310
信長の野望	T/B	4.800	4,120
ホールインワン	ROM	4.800	4,120
コナミのベースボール	ROM	4.800	4,120
リザード	T/B	4.800	4,120
てつまん	ROM	4.800	4,120
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,120
大脱走	T/B	3.800	3,500
コナミのゴルフ	ROM	4.800	4,120
ハイパーオリンピック2	ROM	4.800	4,120
団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,120
コナミのテニス	ROM	4.800	4,120
コナミのピンポン	ROM	4.800	4,120
ドア・ドアmKII	ROM	4.800	4,120
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.800	3,500
ファランクス	T/B	3.800	3,500
ザース	T/B	4.800	4,420
ウィングマン	T/B	4.800	4,120
PIPPOLS	ROM	4.800	4,120
忍者くん	ROM	5.700	5,250
ボスコニアン	ROM	4.500	4,140
ラリーX	ROM	4.500	4,140
マッピー	ROM	4.500	4,140
アウトロイド	ROM	4.800	4,120
マイクロキャビン将棋	ROM	5.000	4,600
スカイジャガー	ROM	4.800	4,120
ハイパーオリンピック	ROM	4.800	4,420
コナミのテニス	ROM	4.800	4,120
ハイパースポーツII	ROM	4.800	4,120
忍者影	ROM	4.800	4,120
フラッガー	ROM	5.400	4,970
ポコスカウォーズ	ROM	4.800	4,120
モビレンジャー	ROM	4.800	4,120
オホーツクに消ゆ	T/B	3.800	3,500
ハッピーフレット	T/B	3.800	3,500

MSXの必需品	価格	割引価格
16K拡張カートリッヂ(新品) (16Kパソコンを32Kにします)	7.800	6,200
サンヨーデータレコーダー		
PHC DR (新品)	12.800	8,500
PHC DRII (新品)	12.800	9,800
NECデータレコーダー		
PC DR312(新品)	13.800	10,500
PC DR321(新品)	19.800	11,800

(上記データレコーダーは「ソフトアーデン」がお勧めする最新注目商品です！)

みんな、夢の発見パソコン鮮やかに!!

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届けいたします。

—在庫に無いものに関してはお時間を頂く場合があります。—
リストに無いものは、お電話にて問合せ下さい。

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので
中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

03-987-7799

営業時間、月～金、10:30～16:00

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

注文書

氏名

御住所

本体機種

商品名　　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー、500円 16Kはソフトと同じです。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフト アーデン」注文係

「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoで……03-987-7798

身近になったあのソフト！「ソフト アーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。
欲しいソフトが、今すぐお手元へ………ソフトの動きは凄まじい。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

AVCC店 ウエムラオーディオ ☎0465-23-3591

SHARPどれでも 一年に一度の 決算大処分セール実施中!!

電話一本で即お届け!! 送料無料

〈現品限り〉

S1 スーパーMZモデル20

㊙特価

MZ-2511/20	168,000円
14インチカラーCRT	108,000円
定価合計	276,000円

ウエムラ大特価

5,800円×24回	ボーナス25,000円×4回
3,600円×36回	〃 20,000円×6回
3,000円×48回	〃 15,000円×8回
4,600円×60回	ボーナスなし

S2 スーパーMZモデル30

㊙特価

MZ-2521/30	198,000円
14インチカラーCRT	108,000円
定価合計	300,000円

ウエムラ大特価

6,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,300円×36回	〃 20,000円×6回
3,600円×48回	〃 15,000円×8回
5,100円×60回	ボーナスなし

S3 スーパーMZ実用セット

特価品

MZ-2521	198,000円
14型カラーCRT	108,000円
MZ-1P17カラープリンター	79,800円
MZ-1C35プリンターケーブル	6,800円
定価合計	392,600円

大特価 294,000円

7,500円×24回	ボーナス40,000円×4回
5,700円×36回	〃 25,000円×6回
4,500円×48回	〃 20,000円×8回
6,600円×60回	ボーナスなし





S4 ウエムラオリジナル X1-turbo II

㊙特価

CZ-856CE	178,000円
14インチカラーCRT	119,800円
定価合計	297,800円

ウエムラ大特価

6,500円×24回	ボーナス30,000円×4回
4,600円×36回	〃 20,000円×6回
3,800円×48回	〃 15,000円×8回
5,300円×60回	ボーナスなし

S5 ウエムラオリジナル X1-turboII実用セット

㊙特価

X1-turbo II	178,000円
14インチカラーCRT	119,800円
MZ-1P17(プリンター)	79,800円
MZ-1C35ケーブル	6,800円
定価合計	384,000円

ウエムラ大特価

8,200円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,100円×36回	〃 25,000円×6回
4,800円×48回	〃 20,000円×8回
6,900円×60回	ボーナスなし

S6 スーパーMZワープロセット

特価品

MZ-2521/30	198,000円
14型カラーCRT	108,000円
MZ-1R28(辞書ROMボード)	22,000円
MZ-1P17(24ドットカラープリンター)	79,800円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
ユーカラ(ワープロソフト)	28,000円
定価合計	442,600円

大特価 332,000円

9,300円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,100円×36回	〃 30,000円×6回
5,500円×48回	〃 20,000円×8回
7,400円×60回	ボーナスなし

S7 X1-turbo II ワープロセット

㊙特価

X1 turbo II	178,000円
14インチカラーCRT	119,800円
MZ-IP17(プリンター)	79,800円
MZ-IC35(ケーブル)	6,800円
ソフト JET XI	35,800円
定価合計	420,200円

ウエムラ大特価

9,200円×24回	ボーナス40,000円×4回
6,900円×36回	〃 25,000円×6回
5,400円×48回	〃 20,000円×8回
7,400円×60回	ボーナスなし

S8 X1F-THE YOKOZUNA

㊙特価

CZ-812CE	139,800円
14型カラーCRT	89,800円
ソフト(THE YOKOZUNA)	
CZ-123PF	19,800円
定価合計	249,400円

ウエムラ大特価

7,400円×24回	ボーナス10,000円×4回
4,600円×36回	〃 10,000円×6回
3,300円×48回	〃 10,000円×8回
4,200円×60回	ボーナスなし



★初回金に端数がプラスされます。

S9 ウエムラオリジナル組合せ パソコンテレビX1F/20

特価品

CZ-812CE	139,800円
14型カラーCRT	89,800円
定価合計	229,600円

大特価 170,000円

4,800円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,200円×36回	〃 15,000円×6回
2,800円×48回	〃 10,000円×8回
3,800円×60回	ボーナスなし

高値下取りコーナー

スーパーMZモデル30の場合(MZ-1D22付)	MZ-80B	+198,000円
	MZ-2000	+193,000円
	MZ-2200	+190,000円
	X1C(CRT付)	+148,000円
	X1C(CRT付)	+155,000円
X1-turbo IIの場合(CZ-855D付)	X1(CRT付)	+153,000円
	X1C(CRT付)	+140,000円
	MZ-2200	+210,000円
	MZ-80B	+220,000円
	MZ-2000	+213,000円

上記以外にも各機種下取り交換いたします。

●全国無料配達●アフターサービス万全
●保証人なし(但し20才以上)●低金利クレジット

特典 日立マクセルフロッピー10枚 クリーニングフロッピー サービス

60年度神奈川県優良店舗賞受賞 シャープSB会会員店

小田原マイコンプラザ
ウエムラ オーディオ

〒250 小田原市城内2-21
TEL.(0465)23-3591㈹FAX(0465)23-4195

★現金特価は電話でお問い合せ下さい。……★お振込先 第一勧業銀行小田原支店 当座0117861 ㈲ウエムラオーディオ

君の目は大丈夫?

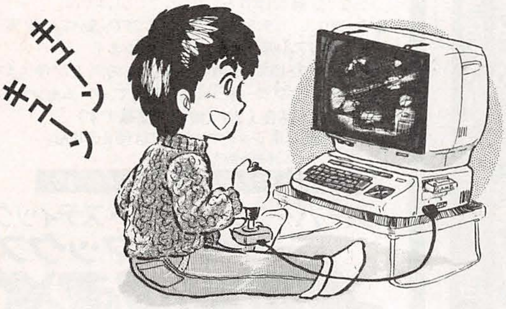
アイガード新登場(デビュー)

画期的な新フィルターにより、有害な光線をカット!ブラウン管から目を守ります。

TVゲームやTVの長時間視聴による視力低下を防ぐ

- 視力低下の原因となる紫外線を画面から100%カット
- 偏光板で目の疲労の原因となるまぶしさと有害光線を吸収
- バランスのとれた豊かな色調で、美しい画面
- ワンタッチで取り付けられる便利なフィルター





価 格 表		
EG-9A	9インチ(200×160mm)	¥ 6,500
EG-12A	12インチ(270×210mm)	¥ 8,000
EG-14A	14インチ(320×250mm)	¥ 8,600
EG-16A	16インチ(370×300mm)	¥13,000
EG-18A	18インチ(420×330mm)	¥14,000
EG-20A	20インチ(500×400mm)	¥18,000

JAPEX CORP.

ジェイペックス株式会社
〒107 東京都港区赤坂2-20-7 第2成光ビル
TEL:(03)584-2801/2 FAX:(03)589-2819

●お求めは通信販売で!(送料は負担します)
●現金書留 ●銀行振込先 富士銀行神田支店当座No.10008 ●郵便振替口座番号 東京7-89498
●商品の注文は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・商品名をハッキリ書いてお申し込み下さい。

●通産省国家資格《第2種情報処理技術者》合格受験通信講座。
●61年度の試験日が4月20日に決定。短期合格指導!

情報処理国家試験

合格受験資料 無料で急送!

●情報処理技術者は不足!コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により、情報処理技術者は不足!どこでも実力のある技術者を求めています。
●国家試験受験対策通信講座を開講中!実戦即応の教材と実戦模試・ポイント指導で本試験の合格力を養成。過去5年間の出題問題を分析し、予想問題を厳選。
●61年度の試験日は、4月20日に決定!受験資格は学歴・年齢・性別・経験など問いません。四科目の筆記試験で年一回実施。試験地は全国17都府県市。詳細は資料で。
●超人気。コンピュータの国家資格!企業や官庁で情報処理有資格者を優遇。
●資料請求はハガキか電話で左記まで!電話(03)357・8153

〒160 東京都新宿区大京町4の345
(財)実務教育研究所 受験部

●統計の基礎から品質管理まで完全マスター。
●総務庁指定《統計官・主事》資格交付!

統計の資格と実力

統計資格資料 無料で急送!

●統計官(主事)の資格が取れる!修了すると統計法及び統計講習会準則により総務庁指定《統計官・統計主事》資格を付与。有資格者名簿は総務庁に報告。受講資格は年齢・性別など問いません。
●コンピュータ時代の資格と実力!企業や官庁で有資格者を優遇。ビジネスマンの昇進昇給に学生の就職対策に。
●誰でもわかりやすい個別通信添削!統計入門、グラフ、回帰と相関、調査法、品質管理などわかりやすく実例指導。主教材、副教材など送付。毎月、機関紙を送付します。修了証書発行。文部大臣賞授与。
●唯一の文部省認定・総務庁指定通信講座。
統計資格資料をプレゼント中!
●資料請求は、ハガキで左記へ!(無料)

〒160 東京都新宿区大京町4の345
(財)実務教育研究所 統計部

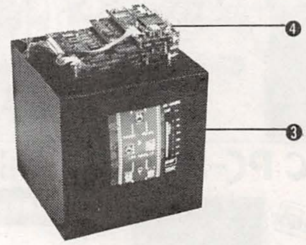
アクセスのオリジナル製品はここが違う

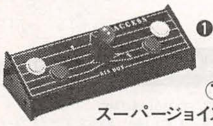
⋆JOYSTICK⋆TV-GAME⋆

●全製品ゲームセンターと同一規格、部品を使用！

新製品







①SJS-BOX
スーパージョイスティックボックス

従来のパソコン用ジョイスティックやゲーム機からはずした操作パネルでは不安定で腕が上がらないと感じてきた君に!!

＊卓上置型なので両手がフルに使える

＊ゼビウス型パネルと同サイズ

＊サイズ…10cm×30cm（操作パネル面）

②ZERO-ONE
SJS-BOXのニュータイプ新発売

MSX用ではスタート/セレクトボタンはハイパーショットに対応します。
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊デジタル時計付＊3トリガーボタン＊超大型サイズ
＊サイズ…16.5cm×26cm（操作パネル面）

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、X1、セガ用（9ピンコネクター）	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800

③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機
ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派！
＊全機種共通配線　カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK！＊サイズ…40cm×40cm×45cm　14インチ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板
＊お買い得特選PCBリスト有り！
＊ワンタッチ交換用ハーネス付（Gコネクター配線済）
＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。
¥9,000より各種　＊中古基板多数在庫有り！

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機
一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000　18インチ…¥45,000
＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち！60円切手２枚でOK（※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい）
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記　合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5　〒190　TEL 0425-36-7131㈹㊋11:00AM〜6:00PM

アクセス BM２係

パソコンやファミリーコンピューターのゲームではものたりない。

マニアのキミに本物のTVゲームを！

ゲームセンターで営業中の中古TVゲーム機を超安価で売ります。14インチカラーモニター・コインシステム・金庫・鍵付。



☆在庫常時100台直営店で稼動中の完動品

●ニューラリーX、ディグダグ…¥38,000より
●グロブダー、マッピー……¥50,000より
●ゼビウス、ドルアーガの塔…¥80,000より
（送料¥7,000）

●その他各社の人気ゲーム機・基板・部品あり。基板下取り交換可。



☆ナムコキャラクター商品通信販売（送料含む）

Aセット：ドルアーガの塔、ゼビウス、グロブダーの下敷……………¥1,000
Bセット：ドラゴンバスター、モトス、PKランドの下敷…………………¥1,000
Cセット：（Aセット）又は（Bセット）のどちらか＋キャラクターキーホルダー…¥1,500
Dセット：（Aセット）＋（Bセット）＋ゼビウスノート又はPKマンレポート用紙…¥2,000
ナムコカレンダー'86＋ゼビウスノート又はPKマンレポート用紙……¥1,000
その他、ナムコ字体キーホルダー¥1,200　ゼビウスカンペン¥800
PKマントレーナー（L,M,S）¥3,800　ゲームポスター¥1,700
※数量限定早いもの勝ち、注文はハッキリ書いて郵便小為替か現金書留で、一部品切れの時は他の品と入替えます。

中古TVゲーム機の基板（こわれていても可）、EP・ロム（2716・2732・2764）も、買います。

注文の場合は現金封筒に料金・送料と機種名・住所氏名・電話番号をハッキリ書いて下記まで。

ナムコ商品取扱店
フェニックス産業 ハヤシ
〒151　東京都渋谷区西原1-9-5☎03-466-4734
カタログ、価格表、回路説明図希望の時は返信用封筒に切手150円分を同封して下さい。

ほしいゲームがあれば下記の場所まで来て、見てプレイしてナットクしてきめて下さい。
ゲームセンター **フォーカス・フォーカス**
〒156　東京都世田谷区赤堤4-48-11
☎03-325-8946　夜12時まで営業

大特価 **新製品・超人気パソコンが勢揃い**



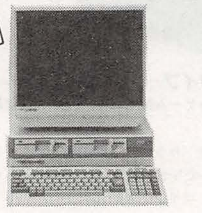
全国どこでも即、お届け!

新年・人気パソコンフェアー

お支払いはボーナス併用払いで月々3000円からでもOK!

NEC PC-8801mkII FR 30セット

新製品



注文番号B-E1 **本体・純正ティスプレイセット**

NEC PC-8801mkII FR30
NEC PC-KD852 (純正4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥277,800~~

特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,320	¥10,700
36回	¥7,750	¥7,600
48回	¥9,590	¥5,900

注文番号B-E2 **本体・プリンター・ディスプレイセット**

NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14HI (4000文字ディスプレイ)
スター TR-24 (ケーブル付24ドット漢字プリンター)

合計定価 ~~¥346,600~~

特価 ¥259,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,520	¥12,700
36回	¥12,250	¥8,900
48回	¥10,290	¥7,000

注文番号B-E3 **本体・ディスプレイセット**

NEC PC-8801mkII FR30
シャープ CU-14HI (4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥277,800~~

特価 ¥209,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,020	¥10,200
36回	¥9,250	¥7,200
48回	¥9,220	¥6,300

NEC PC-8801mkII MR セット

新製品



注文番号B-E4 **本体・純正ディスプレイセット**

NEC PC-8801mkII MR
NEC PC-KD852 (純正4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥337,800~~

特価 ¥269,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,820	¥13,200
36回	¥10,750	¥9,300
48回	¥9,290	¥7,300

注文番号B-E5 **本体・プリンター・ディスプレイセット**

NEC PC-8801mkII MR
シャープ CU-14HI (4000文字ディスプレイ)
スター TR-24 (ケーブル付24ドット漢字プリンタ)

合計定価 ~~¥414,100~~

特価 ¥309,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,750	¥10,700
48回	¥9,990	¥8,400
60回	¥7,520	¥7,100

注文番号B-E6 **本体・ディスプレイ格安セット**

NEC PC-8801mkII MR
シャープ CU-14HI (4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥377,800~~

特価 ¥259,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,520	¥12,700
36回	¥12,250	¥8,900
48回	¥10,290	¥7,000

今話題の新製品が全国どこでも特価でお届け!

SHARP X1 turbo II



注文番号B-E7 **本体・純正ティスプレイセット**

シャープ CN-856C (本体)
シャープ CZ-855D (15型純正モニター)

合計定価 ~~¥297,800~~

特価 ¥233,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,740	¥11,400
36回	¥11,250	¥8,000
48回	¥9,130	¥6,300

富士通 FM77AV



注文番号B-E8 **FM-77AV1セット**

FM-77AV1 (本体・ドライブ1機付)
FMTV-151 (カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ~~¥217,800~~

特価 ¥173,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥10,680	¥10,000
36回	¥6,250	¥6,000
48回	¥5,730	¥4,700

注文番号B-E9 **FM-77AV2セット**

FM-77AV2 (本体・ドライブ2機付)
FMTV-151 (カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ~~¥247,800~~

特価 ¥197,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,660	¥9,600
36回	¥8,250	¥6,800
48回	¥8,970	¥5,300

●4,096色同時発色、サウンド機能 FM音源

台数限定 人気パソコン 激安 大バーゲン

注文番号B-E10

NEC PC-6001mkIISR セット

激安 55%引



NEC PC-6001mkIISR (本体)
NEC PC-DR312 (レコーダ)
NEC テレビアダプター

合計定価 ~~¥109,600~~

特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
12回	¥4,678	¥4,600
18回	¥4,072	¥3,100

●そのまま家庭用のテレビにつなげます(アダプター付)

注文番号B-E11

NEC PC-6601SR セット

激安 57%引

Mr. PC



NEC PC-6601SR (本体・1ドライブ付)
NEC PC-TV151 (テレビ機能付モニター)

合計定価 ~~¥249,000~~

特価 ¥108,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,980	¥9,900
24回	¥5,540	¥5,300
36回	¥5,500	¥3,700

●ワープロソフト内蔵

注文番号B-E12

SHARP X1 turbo モデル10セット

激安 53%引



シャープ CZ-850Cモデル10 (本体・レコーダ内蔵)
NEC PC-KD251K (2000文字モニター)

合計定価 ~~¥227,800~~

特価 ¥108,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,980	¥9,900
24回	¥5,540	¥5,300
36回	¥5,500	¥3,700

●漢字ROM内蔵

★お申し込みは今すぐお電話か右ページ申込書で!

株式会社
日本マイコン流通センター

〈申込用紙送り先〉
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター
振込先 大和銀行渋谷支店普6400197

東京本社受付☎03(463)4455 (ヨシココ)
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。
●受付 午前10時〜午後7時 年中無休

月々3,000円より **日本マイコン流通センター** 全品保証付



お電話一本で 頭金なし 簡単クレジット

テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話か下記の申込書でOK!

日本全国どこでも特価でお届け

お電話一本 クレジットOK

絶対必需品の激安高品質ディスケット全国通信販売セール!

■5インチ 無印良品 プラスチックケース付

注文番号B-E13 2Dディスケット高品質特級品ノーブランド1箱(10枚入)…特価¥3,200

注文番号B-E14 2Dディスケットノーブランド1箱(10枚入)…… 特価¥2,900

注文番号B-E15 使い方便利な! 2Dカラーディスケットノーブランド1箱(10枚5色入)特価¥3,200

注文番号B-E16 2DDディスケットノーブランド1箱(10枚入)……特価¥4,200

注文番号B-E17 2HDディスケット 1箱(10枚入)…………特価¥7,600

■メーカー品 マクセルディスケット大特価

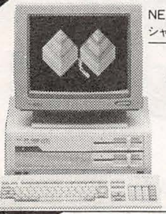
注文番号B-E18 マクセル5インチ2D 1箱(10枚入)……大特価¥4,700

注文番号B-E19 マクセル5インチ2DD 1箱(10枚入)…………特価¥7,400

注文番号B-E20 マクセル5インチ2HD 1箱(10枚入)…………特価¥8,700

■注文番号B-E21 コスモクリーニングディスケット ディスクヘッドをクリーニング (5枚入/湿式スプレー付) 特価¥2,500

注文番号B-E22 NEC PC-9801VM2



NEC PC-9801VM2(本体)
シャープ CU-14HI(4000文字ディスプレイ)

合計定価 ~~¥514,800~~

特価¥389,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥13,750	¥13,500
48回	¥11,390	¥10,600
60回	¥11,720	¥ 8,900

注文番号B-E23 SHARP スーパーMZモデル30セット



MZ-2521(モデル30・本体ドライブ2機付)
MZ-1D22(14型純正カラーディスプレイ)

合計定価 ~~¥306,000~~

特価¥238,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,740	¥11,700
36回	¥10,500	¥ 8,200
48回	¥10,980	¥ 6,400

注文番号B-E24 HITACHI MB-H21 MSX 32K

H21 特別サービス品 限定30台 新製品

定価 ~~¥49,800~~ 激安41%引 ¥29,800



●音楽ソフト・グラフィックソフト・ゲームソフト内蔵

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,392	¥10,300
6回	¥ 5,588	¥ 5,200
10回	¥ 3,682	¥ 3,200

注文番号B-E25 NEC PC-9801VF2 セット



NEC PC-9801VF2(本体)
シャープ CU-14HI(4000文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥447,800~~

特価¥334,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥15,000	¥11,500
48回	¥ 9,840	¥ 9,100
60回	¥12,520	¥ 7,600

注文番号B-E26 SHARP パソコンテレビ X1F/20セット



シャープ CZ-812C(本体・モデル20)
シャープ CZ-811D(純正モニター)

合計定価 ~~¥229,600~~

特価¥179,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,190	¥16,500
24回	¥ 8,820	¥ 8,800
36回	¥ 6,750	¥ 6,200

注文番号B-E27 SONY HB-201 MSX

限定30台 64K 激安36%引 特別サービス品

定価 ~~¥59,800~~



特価¥38,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥14,352	¥13,000
6回	¥ 7,128	¥ 6,800
12回	¥ 4,568	¥ 3,500

今お持ちの機種から新製品への買替をお考えの方、今すぐお電話!

全国下取交換セール

頭金なし。追加金クレジットOK!

★下取価格は変動が激しいため、お電話で確認して下さい

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付☎03(463)4455(ヨシココ)

大阪受付 ☎06(364)1258

福岡受付 ☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

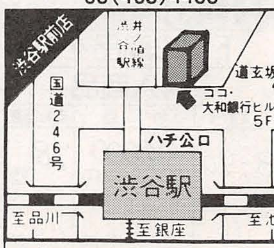
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

お申込み方法

- ●今すぐ下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい
  クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます
- ●現金一括払いの方は、下記のパソコン品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい 到着後3日前後で商品がお手元に届きます
- ●ディスケットお申込みの際は特価価格に送料700円をプラスして現金書留にてご送金下さい。
- ●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります
- ●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい
- ●単体での販売、セット以外の商品も取扱っておりますのでご相談下さい

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

社員・アルバイト募集中! 03(463)4455



★エレベーターは建物裏にあります。

キリトリ線

《商品申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット:現金
ご購入商品			フリガナ お名前	電話番号
注文番号	特価	支払回数	フリガナ ご住所	
(例) B-E1	219,000円	36回		
	円	回		年齢 才



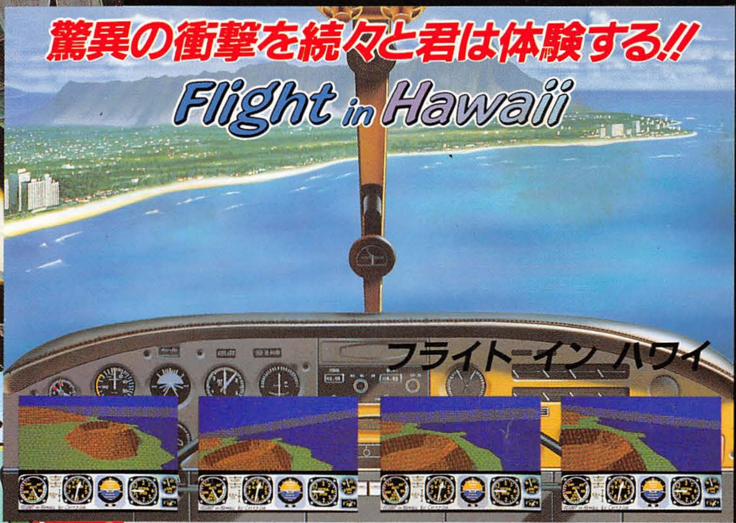


ゲームセンターがわが家にワープ！あの興奮をパソコンで味わっちゃおう。
ゲームセンターで大人気の"ギャプラス"が、パソコンゲームに殴り込み。
本家顔まけの迫力で、PC-9800シリーズに新登場だ。

臨場感あふれるタテ型画面。思わず迫熱の2プレイヤー。さらに、コンストラクションで楽しさ倍増。

くれぐれも、ゲームセンターの勢いで、キーボードを壊さないように、ご注意あれ。

PC-9801E/F/M/VF/VM/U
3.5インチ(2DD)　5インチ(2DD)
5インチ(2HD)　各定価6,800円
※注 PC-9801では使用できません。

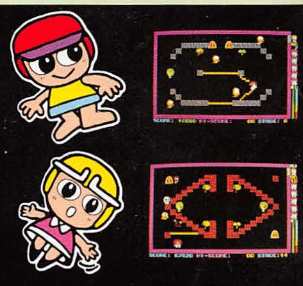


ハワイのオアフ島付近をセスナ機でフライトシミュレーション！オアフ島の地図をもとに正確に地形を再現します。流れるようなスピードあるグラフィックス画面！機体の動きを忠実に読みとるコックピットのメーター類！パイロットの微妙な操縦をシビアに表現するすばらしさ、セスナによる操縦・飛行感覚をみごとに実現させた臨場感あふれる本格的フライトシミュレーションゲームです。

新発売 PC-9801F/U/VF/VM　3.5インチ(2DD)　5インチ(2HD)(2DD)　7,800円



妖精王「フェラーリ」が治める美しく平和な妖精の国エァリアルの王女「プリンセス・フェアリー」が魔王ゴルギューヌの魔力によってさらわれてしまい、はるか遠い魔の国「ユードルフォ」に閉じこめられてしまいました。プリンセスを救出しなければ、エァリアルが魔王ゴルギューヌの支配下にされてしまう！プリンセスを助けるためには時間を飛びこえ、幾多の苦難を乗りこえなくてはならない。フェラーリ王の信頼に応え、一人の勇者パポリンが木の聖霊テュリンの持つ不思議な力を借り、プリンセス救出のために魔の国へと向った…。





新発売　**大脱走**　MSX・ROM版（要16KRAM）¥5,800

絶賛発売中　大脱走　F2グランプリ

★パートナーズ
マイクロキャビン
マイコンハウスSPS

Carry soft　Carry lab.
株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235-G2・G3

チャレンジャーズ　ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所、年令、職業を明記の上、送料200円と請求券を添えてお申し込みください。

通信販売　全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0-18846

サポートコーナー　月〜金曜日14:00〜17:00 電話にて受け付け。☎096-363-0047

資料請求券
BAマガ2月号

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI





ドキッとしますよ。はじめて，日立のMSX2パソコン〈H3〉を見ると…。着脱自在の「手書きタブレット」を標準搭載。すてきなハイテクソフトを満載。MSX2バージョンのドキドキパワーを秘めて…。きょうも，店頭であなたとの出会いをお待ちしています。

●ROMカートリッジで添付された「絵はがき用ワープロ」ソフトとカラープリンタ（別売MPP-1022H）とのコンビで，カラフルなバースデーカードやラブレターが作れます。●標準搭載の「手書きタブレット」で，キーボード入力がにがてな方もラクラク操作。●「スケッチ・プログラム」や「時計プログラム」などの楽しいハイテク・ソフトを5つも内蔵。●RF，ビデオ，RGBの3出力端子標準装備。●ROMカートリッジ・2スロット装備。

※複数枚印刷する場合は，家庭用簡易印刷機をご使用ください。

日立 パーソナル コンピュータ

H3

RAM64K/VRAM64K

●MB-H3
本体標準価格
99,800円
MSX2

MSX はマイクロソフト社の商標です。

HINT
HITACHI NEW TECHNOLOGY

HUMANICATION

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

資料請求券
B1-H3

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢・性別をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

生活と技術をむすぶ
日立家電

日立家電販売株式会社 TEL(03)502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価380円(送料70円) 雑誌18361-2